XBOX 360

X360玩家专门志

酷夏冲锋号
轻松游戏 快乐生活

Vol. 7

典藏级大作攻略集合

重磅出击 街头霸王Ⅳ/寂静岭 归乡/光环战争/生化危机5
星之海洋4 最后的希望/横行霸道Ⅳ 失落与诅咒

开年特稿 四连击



X360第三方独占大作内幕



X360新生代名将录



街头霸王Ⅳ
完美攻略
从新手到老鸟的完全指南



X360揭秘 连载7
关于X360的一切都在这里……

Xbox LIVE独占内容完全收录 独家剧情影像让你一睹为快


横行霸道2-失落与诅咒
剧情影像完全收录



街头霸王Ⅳ
LIVE冠军模式TOP 10对决


古墓丽影-地下世界
独占资料片影像攻略

Xbox360专辑 Vol.7
DVD VOL.7
◆更多游戏预告片
及精彩内容尽在碟中……

XBOX 360 X360玩家专门志 Vol.7

新的时代

当大家拿到这本新刊的时候，E3 2009也是赫然在目了，经过两年的蛰伏之后，今年的E3又要恢复往日的喧闹与繁华，这对于在全球经济危机中逆市而动的游戏业来说，无疑又是一剂强心剂，多个厂商都宣布将使出浑身解数为复兴的E3摇旗呐喊。

对于微软来说，他们现在应该在做两件事：第一、加紧开发下一代机种，X360的先发优势已经毋庸置疑，下一代机种也不能输在起跑线上；第二、为X360开发扩展周边，尽可能延长本世代主机的生命力，以此压制对手的竞争力，并有效地利用成本的逐渐降低而增加利润收入。前者目前还只是小道猜测，而后者已经得到了官方的回应，微软宣布将在E3 2009上公布一款“足以改变娱乐业”的新产品，让人十分期待。与此同时，索尼的新款PSP也是风传已久，很有可能在E3公开，任天堂也准备了一款“让Wii进入下一个发展阶段的战略级产品”，新的角力即将在新的E3展开，游戏业必将从此进入新的时代。



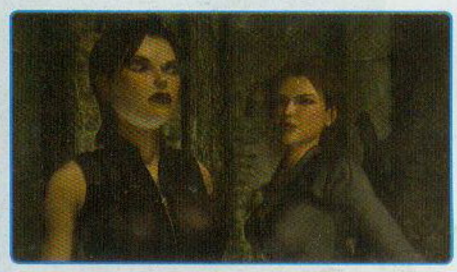
2009.5.10

Xbox360专辑 DVD Vol.7

超过150分钟！高解析度影像！附赠OST！



横行霸道Ⅳ 失落与诅咒
全剧情影像（中文字幕）



古墓丽影 地下世界
LIVE独占资料片影像攻略



光环战争
剧情模式过场CG全鉴赏

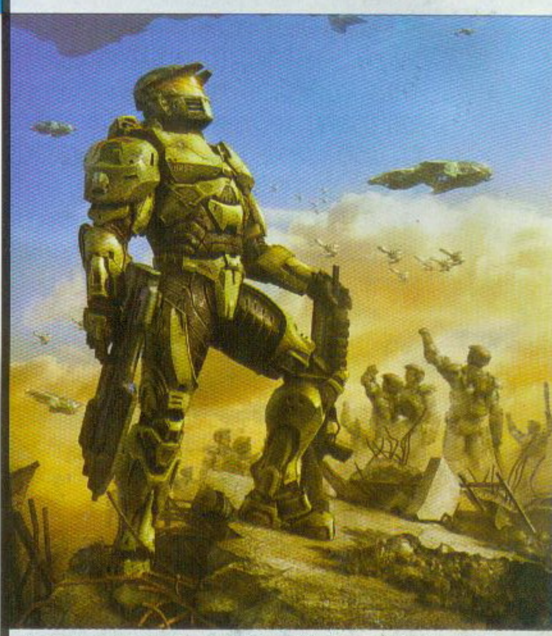


街头霸王Ⅳ
5月LIVE冠军模式TOP10对决

特别附赠 星之海洋4 最后的希望 OST 超过500kbps 超高音质3CD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



封面用图：光环战争 封面设计：葛华栋 责任编辑：杨雪飞

CONTENTS

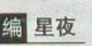
如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

X360揭秘

连载七

文 Dean Takahashi

译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 一刀



弗莱斯离职之后，哈佛MBA出身的韩裔美国人肖恩·金被扶正。金依照自己工作哲学和严谨的作风管理游戏制作室。金不得不裁减了部分游戏工作室。金重新组织起管理构架，带领微软游戏工作室继续前进。为了争取EA的合作，微软缩减了自己的运动游戏工作室规模，并最终裁掉了所有的运动游戏项目。然而，微软依旧为有创意有前途的游戏投下资金。第三方游戏仍然得到微软的大力支持，在目前而言，微软的目标不是赚钱，而是制作优秀的游戏。除了欧美游戏，在日本也需要丰富自己的游戏类型。

资深工业设计师海耶斯的任务是将硬件、软件以及服务深入的统合在一起，传达出Xbox品牌各个方面的意旨。海耶斯以OCCAN为理念，经过大量的调查反馈不断地调整设计方向，并请来Astro工作室帮忙。设计外形必须前卫而不致被大众排斥，兼顾死忠玩家和普通玩家，而且要适合全世界各个地区的审美观。Astro提出了可更换面板的概念，而日本大阪市的Hers实验设计工作室也对外形设计做出了自己的贡献。设计外形的时候不光要考虑外形，还要考虑主机的机械和电子性能及需要。此外用户界面、附件等也是视觉设计的一部分，也必须契合主机的设计风格。经过一年多的来回修改，最终的努力结果就是，人们评论微软的新主机像是索尼或者苹果设计出来的产品。

微软在2004年开始发放开发套件，同时泄密问题也让微软高层忧心忡忡。财务部门要求各个部门在总额度内拟出自己的预算计划，再由财务部门加以测算。

第30章 CHAPTER 30 制作X360游戏 Making Xbox 360 Games

罗比·巴赫一直支持全世界同步首发、向后兼容性、有硬盘及无硬盘两个不同的版本。巴赫也决定了微软将不再在硬件上亏钱。在第一年，微软准备冲破业务的盈亏平衡，因为在2007年6月30日截止的那一年里微软要实现游戏业务的盈利。这意味着主机的定价将接近成本平衡点，而主机厂商甚少在第一年就这么做。

“在制定规则方面，罗比是个新人，”参加会议的一个人说道。

柳树旅馆回来之后的一个早晨，J·艾拉德找到罗比·巴赫说他不干了。他告诉巴赫自己喜欢唐纳德·特鲁普的“学徒”电视秀，所以他不想再干了，那样就可以去上电视秀了。（这个主意是在柳树旅馆产生的，大家都在议论一个已经被淘汰的选手，而艾拉德是这个选手的忠实粉丝）。巴赫强咽下这个玩笑。好个艾拉德，让巴赫一晚上没有睡好，巴赫在第二天早上给艾拉德去了一封长长的电子邮件让他重新考虑一下这件事情。公共关系团队的负责人夏洛特·斯图伊文伯格还把这事当真了。然后艾拉德告诉巴赫这是个愚人节玩笑。

事实上，从柳树旅馆回来之后，再退出也来不及了。管理层所做的决定已经产生了很多不同的结果，成百上千的Xbox团队成员在日复一日地撒开脚飞奔，执行这些决定。

Xbox平台团队的一名程序经理杰夫·西蒙将所有Xenon的决定汇集在一起，编写了一个名叫“Xenon之书”的文件。这本书的意图是每个人手里都有一个关于Xenon所有当前决定的文件。

“当你把一切都写在纸上的时候，它会给你一个有所不同的视角，”卡梅隆·费罗尼说道。

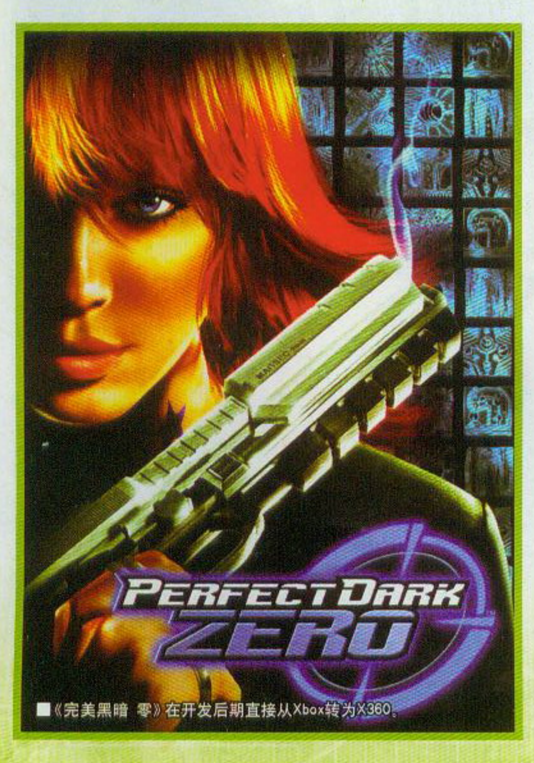
这份文件的主要内容包括盒子里面的硬件的完整描述，以及微软所设想的玩家情景。举例来说，数字照片体验部分就包括用户将数码相机连接到Xenon主机上之后所看到的所有用户界面的抓图。这将引导他们一步步地将照片上传到硬盘驱动器上，并告诉他们如何访问这些图片，再把图片显示在电视机上。这份文件也包括从iPod播放音乐、播放DVD电影以及玩家将游戏光盘放到DVD托盘之后的情景。文件还描述了有线手柄和无线手柄，还有有硬盘版本和无硬盘版本之间的区别。

随着时间的推移，这份文件逐渐增长到了147页。后来证明这份文件对软件团队帮助很大，因为软件团队知道了他们需要为每个用户界面制作什么样的屏幕显示，或者是必须集成哪些任务。管理层也可以根据这份文件询问为何某些事情非常不顺。

“你手下有20个程序经理为系统的不同部分而奔忙，但是有一个人通观全局吗？”费罗尼说道，“这就是我们制作文件的理由。”

在夏天到来之前，“Xenon之书”已经有了打印并装订好的版本在办公室流传。这是一份绝密文件，在不怀好意的眼睛面前必须隐藏起来。

这份文件成了那些需要了解用户体验的人的圣经。只要看看这份文件，团队中的任何人都可以明了自己的规划将如何成为玩家更大范围的体验的一部分。



■《完美黑暗 零》在开发后期直接从Xbox转为X360。



■早期出现的所谓Xbox2概念图和规格。

幸运的是，这份文件的绝大部分并未被泄露。Xbox社区大声叫嚷，想要知道新主机研发的新闻，而微软的员工却只能说“无可奉告”，真是令人崩溃。公司正在寻找办法去吸引这些热情的玩家，而且为他们的热情火上浇油。

玩家蜂拥至贴出宣称是Xenon工业设计原型的图片的网站。这些图片绝大部分都是假的，只有一少部分与早期工业设计竞争图样的原型有类似之处。微软的宣传部门希望能够把玩家对新闻的热情导引成为有用的能量。

一个迅速有力控制谣言的人是拉拉里·赫布。赫布以前是电台节目导演，也是一个广播从业人员。Xbox LIVE团队在2003年12月招这么一号人物进来，也是机缘巧合。他曾经是MSN音乐频道的主编，赫布与Xbox LIVE最早的服务程序总监也是现在的产品部门经理本·基里戈尔聊了聊。Xbox LIVE自己就是一个玩家交流系统，它自身就是一个媒介。基里戈尔觉得微软应该从Xbox LIVE产品团队中找出人来与玩家进行日常交流。这项工作部分属于公共关系，部分是针对铁杆玩家的营销，还有一部分是为了给产品团队一个直接从玩家得到回馈的渠道。

赫布考虑他们可以如何利用技术征服那些对时尚玩意感兴趣的核心玩家。他也可以在Xbox.com上的玩家论坛里看帖子，向问问题的人提出建议。但是他感觉为这个站点掌舵不是很容易。所以他决定自己开一个博客，对社区有什么想法都可以说出来。这样，赫布贴出来之后，玩家可以立即在下面提供反馈，滚动显示出来。但是赫布需要处理一下。有一天他回家之后在数字录像机Tivo上看到电视剧“太空仙女恋”，于是决定将自己的名字定为拉里·哈格曼在影片中所饰演的“尼尔森少校”。他设立了自己的网站和gamertag。他的博客由微软进行“净化”，但是里面是他自己的观点，而且还要自掏腰包为主机托管而付费。他的博客势头不错，他开始了自己的互联网广播秀，名为“博客博”，他身边聚集起了一群人，希望听到传言，并能够一瞥Xbox组织内部的情况。

“我想让Xbox LIVE团队尽可能人性化一些，”他说道，“这是个听到开发人员、测试人员以及运营人员声音的机会。我知道最后会有这么一天，许多人想要做我的这份工作，为消费电子部门效力。”

赫布并非最资深的玩家。他早在雅达利２６００时代就就开始玩《Pong》。但是他将游戏视为好莱坞和游戏产业的下一条道路。他网站的流量每周都在翻番。他会放出一些新游戏预告片的链接，并且评论Xbox即将推出的游戏。一开始他对关于Xenon的传言不做评论，因为他知道界限在哪儿。一年之内他就吸引了25000到3000名固定的每周听众，这对于一个新兴媒体来说是个了不起的数字。在新媒体上的良好效果极大地

■X360的机能让《凯密欧》原本被放弃的一些构想得以重生。

满足了赫布的内心。

通过回馈，赫布有了一些提升Xbox LIVE的想法。Xbox玩家想要在Xbox LIVE上使用相同的gamertag，就像在PC上登录Xbox.com一样。玩家还想能够把Xbox LIVE账号从一台主机上迁移到另外一台主机上。有了这些信息，Xbox团队就知道什么对于核心玩家来说最为重要。赫布还建议玩家可以为自己划定不同的团体，这样他们就不至于在线上游戏的时候被老鸟虐待。这样就形成了“玩家地带”的概念，玩家可以在这里将自己定位为“菜鸟”或者“职业”玩家。当Xbox LIVE配对服务将他们组成在线对手的时候，这可以将玩家进行正确的分类，以便大家都玩得很爽。

赫布开始了解在线玩家群体的亚文化。有个团队将自己命名为“业余玩家联盟”(League of Amateurs)，缩写为LAG，也就是拿龟速的网络连接来恶搞。而另外一个团体称自己为“灰色玩家”。

在他的日常工作中，赫布会为“神秘玩家”与普通玩家牵线搭桥。在一场联机游戏中，玩家可能遇到的神秘玩家就是J·艾拉德正在用他的“HiroProtagonist”玩家账号对战。如果玩家赢了，赫布就会送一件T恤给玩家，上面写着“我赢了微软的某某某”。有个员工一直找赫布说要成为《光环2》的神秘玩家。对战的时候，赫布听到这名高级官员说，“我的天，这真是太有用了。”赫布大吃一惊，因为他发现这名神秘玩家直到现在才发现游戏里可以同时使用两把不同的枪。赫布开始查看这些神秘玩家的Gamertag，看看他们是不是像自己所说的那样玩了很多游戏。这一看，从中找到不少乐子。但是他真正的工作就是让微软与玩家以史无前例的方式连接起来。

“我感觉自己就是微软连接玩家的一根管子，”他说道。

现在开始轮到肖恩·金着急了。他没有足够的团队为Xenon开发游戏。总的来说，他没有参与Xenon的规划。Rare团队正在制作Xbox上的大作《坏松鼠 重装上阵》、《完美黑暗零》以及《凯密欧 元素之力》。后两个作品本来是为NGC开发的，微软在2002年夏天收购了Rare之后，它快速转变为为Xbox开发游戏。游戏开发的非常顺利，金就想能不能让这几个游戏转到Xenon上来。

Bungie的延后已经排除了《光环3》在Xenon主机首发时亮相的可能性。BioWare还在做它的《翡翠帝国》，微软自己的团队正在为《极限竞速》忙得不可开交。一旦这些Xbox大作交货，微软仍然有多余的钱增加Xbox的装机基数。但是金觉得第一方团队要扮演不同的角色。一旦团队完成了这些大作，他会重新指派这些团队制作Xenon游戏，为新的平台助力。Epic为《战争机器》所排定的时间表远远晚于Xenon的首发，一直要到2006年才能做完。

Bizarre制作室准备《PGR3》，也就是为Xenon开发的新一代赛车游戏。《PGR3》的首席程序员罗杰·帕金斯购买了更加容易开发的微软主机编程环境。

Bizarre为初代Xbox开发的两作销量都超过了100万，多亏了Bizarre，微软才能够在索尼统治性的《GT赛车》面前形成强力挑战。现在团队要为下一代特性投下赌注。其中一个特性是Gotham TV，也就是说线上的观战者可以看到Xbox LIVE上的冠军争夺战现场直播。他们可以选择任何视角，包括车内视角。车内视角向美工团队提出了巨大的挑战，不过这也将是下一代游戏的特性之一。Bizarre的设计经理贾瑞斯·威尔森说，为了赶上时间，团队删除了一些不那么令人振奋的特性。

进度非常紧张。《PGR2》于2003年11月发售，这对于Bizarre来说非常理想，正好赶得上制作一款Xenon游戏。但是团队知道硬件目标是不断变化的，而且换件开发工具要到项目的中期才能拿到手里。尤其是团队需要完成前作好几倍的美工工作，拜高清需求所赐，玩家经历的赛道所在的城市都会刻画的更加精细。威尔森说团队目标清单中的“支柱核心”包括提醒玩家可以和任何人对战，这也就意味着Xbox LIVE必须要完全用足。

有些事情进展缓慢。美工团队在向一个名为Maya的内容制作软件工具的转换中困难重重。威尔森说，为了达到他们所需要的质量，团队耗费了大量的时间，并且在最后一分钟还做出了许多改动。公司叫了满是蔬菜的外卖套餐让团队继续工作下去。团队将部分简单的美工工作外包给费用较低的外部公司。随着时间的推移，Bizarre组成了一个包括27个人的团队，其中包括20名美工，15名程序员，4名设计师和一大堆测试人员、音响师和后勤人员。

现在所有定在2005年发售的游戏都转移到了Xenon平台之上。因为Bungie小组直到2004年秋天才解放出来，所以他们已经正式被排除出首发阵容。

负责Rare制作室的经理肯·勒布实际上已经着手将Rare的作品平台转移到Xenon上。团队已经开发了很长



■《宝贝万岁》是微软为开发儿童市场而开发的游戏。

时间。两个团队都想尽早完成游戏。这个时候，市场上已经有了数以百计的Xbox游戏。尽管《完美黑暗 零》和《凯密欧》可以在Xbox庞大的装机量上进行销售，它们却不能像在新的平台上一样抢手。勒布说道，如果这两个作品成为Xbox的首发游戏，它们就可以避开爆炸性的《光环2》，此外还能从微软获得一大笔市场推广的预算。如果它们没有同时首发，那乔安娜·达克和《凯密欧》中的仙女公主只能在同人杂志上当当封面女郎了。

更重要的是，他们有时间重新打磨游戏，让游戏变的更好。因为X360的图像更加漂亮，凯密欧团队意识到他们可以增强表现力，更加贴近最初的构想。

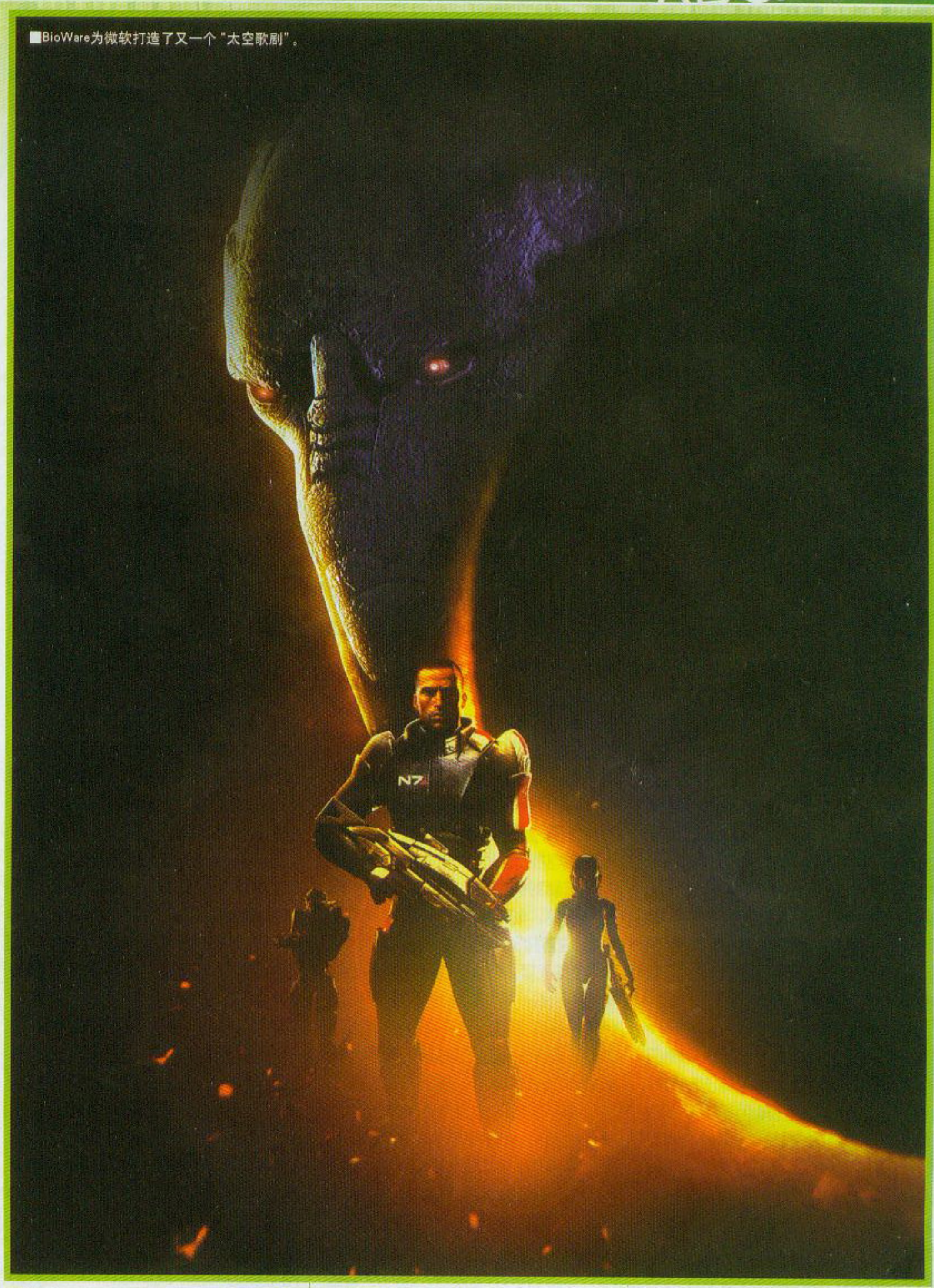
安德鲁斯一开始希望将RPG游戏中不同的任务都链接到一个单一的共同的地理空间当中。这块战场名为Badlands，上千名巨人或侏儒与上千名精灵组成的大军浴血奋战。在纸面构想当中，凯密欧骑着马驰骋疆场，在广阔的Badlands大地上完成各种不同的任务。在Xbox版本的设计当中，他不得不舍弃了这个构想。

"当我们从一个平台转移到另外一个平台的时候，会对各项要素加以优化。"安德鲁斯说道。"我们将自己觉得做的不好的部分或者是由于游戏其他要素的限制而无法实现的内容拿出来回炉再造。每次平台转换实际上都相当于从头开始。"

但是现在他们手里有了更多的图像处理能力，团队又重新启用了Badlands。屏幕上本来只有几十个能移动的角色，现在增加到了上千个，让游戏更有史诗感。

安德鲁斯说道，正是由于有了这些提升，团队感觉能把游戏做成像自己想象的样子。他们上了船，得心应手。邓肯·波特伍德是《完美黑暗零》多人部分的设计师，他就很欢迎延期。《完美黑暗》本来就是个射击游戏，但是在Xbox版本中，只有16个玩家能够在Xbox LIVE上以少数几种武器对战。不过由于Xenon能力得到了增强，波特伍德知道团队可以达到32人同时对战的水准，这已经与顶尖PC游戏不相上下。而且他们还可以加入更多的武器，为每个关卡制作出更大的场景，玩家还可以回到之前的任务当中用更多的武器重玩一遍。某些关卡的规模扩大了20倍，让人感觉就是在一个虚拟的世界里面。而且，团队还可以为在线游戏加入合作攻关的部分，这样一名玩家可以在同伴冲锋的时候为他提供掩护，最终结果对手。

就这样，这两个小组成为第一批



■BioWare为微软打造了又一个"太空歌剧"。

认识到主机真正实力的人，其性能表现按照某些方法衡量比初代Xbox强上30倍。

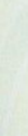
这并不是无代价的抉择。《凯密欧》的制作人员有40个，《完美黑暗零》的制作人员有60个。这就是说，Rare在英国的制作人员有四成绑在了这两个游戏上。光是这两个游戏每一年增加的工资成本就是2000万美元。

Rare此时还有一些其他的大创意在实施当中。其中一个是《宝贝万岁》，这是个给小孩子玩的游戏，它的覆盖范围超出了微软的死忠玩家，主要目标是小孩子。这个创意最初来自制作任天堂发行的搞笑游戏《班卓熊大冒险》。一开始只是艾德·弗莱斯的关照下由一个五人小组操办此游戏，后来在金的领导下这个项目得到了很大的发展。这个游戏的主要内容是玩家在一个小岛上为各种动物经营一块安全园区，这样他们的幸福生活才能维持下去。肯·勒布是Rare的总经理，他说游戏在一开始没有看出什么出彩的地方，只有当图形团队引入了新的着色器(图形子程序)以后，才将纸片以精确而悦目的方式渲染出来。初代Xbox没有如此强大的实力执行这种着色器。但是这种新的着色器令Rare团队可以以一种前所未有的方式渲染出精炼的卡通人物，达到特别的视觉效果。

Rare的一个小组在2003年秋天完成了《鬼屋大冒险》之后，就开始制作《宝贝万岁》了。这款游戏看起来非常棒，以至于Rare与曾经操刀《口袋妖怪》动画片及其他儿童节目的4Kids娱乐公司达成了协议，由他们制作以《宝贝万岁》中角色为基础的电视系列节目。这款游戏的意旨是拓展X360的受众群，但是这款游戏仍然需要做很多工作，所以也就无法成为首发游戏。这就是金所说的，他仍然愿意下



■《除暴战警》虽然场面火爆，但并没有《GTA》般的血腥暴力。



大赌注。《宝贝万岁》有机会成为一款大卖的周六早晨档卡通片，如果孩子们在周六早上看得开心的话，也会去玩这款游戏。

除了微软游戏制作室的大裁减，全世界的其他开发人员倒是想要抓住制作Xenon游戏的机会。金都被制作游戏的请求淹没了。金最关心的是已经成名的公司的请求。其中一个是原来为NGC制作游戏的硅骑士公司，他们曾经制作了《永恒黑暗》。团队承诺做一个科幻三部曲《救世魔神》，而且金也同意了这个设想。

位于加拿大埃德蒙顿的BioWare由两名前医学博士雷·穆兹卡和格雷格·泽舒克所设立，他们提出制作一个能充分展示自己在角色扮演领域的天分的游戏系列。BioWare已经为微软制作了一款大卖的游戏，而且刚做完《翡翠帝国》。现在穆兹卡和泽舒克想要打造一个以《质量效应》为首的游戏三部曲。尽管其他开发商都在制作跨平台游戏，但是BioWare要干的活儿特别多——NPC动辄上千，难怪穆兹卡说，还是在单一平台上开发比较好。这就是为什么BioWare对微软亦步亦趋。米奇·柯奇的市场团队许诺为营销活动拿出不少钱。BioWare决定为Xenon调拨150人。

其中一个游戏被定为《GTA》杀手。THQ决定将在伊利诺斯州香槟市的Voiltion小组转向制作犯罪游戏《黑道圣徒》。这个游戏的城市设定在很多方面都与《GTA》相仿，只是它所营造的世界比《GTA》更加真实，天气富有变化，时而大雨倾盆，时而电闪雷鸣，把在街头拼命地小混混雷得外焦里嫩。

另外一款游戏是"《GTA》系列"创作人大卫·琼斯所创立的"实时世界"制作室。琼斯提议制作《除暴战警》，这个游戏中的世界和《GTA》中的一样广大。游戏在微软内部引起了巨大的争议，因为公司一直都小心翼翼的避开这类可能引发巨大争议的游戏。罗比·巴赫对极端暴力的成人游戏一向不感兴趣，他的政策是鼓励游戏开放更多的自由度，而不是引发争议。但是《除暴战警》并未在很多方面将游戏推至极限。"与其说是要制作一款《GTA》杀手游戏，还不如说这是个与大卫·琼斯一起制作好玩的新游戏的机会。"制作小组中的一个人说道。

并不是每一个游戏都要成为巨无霸。格雷格·卡尼萨是个有13年从业经验的老手，几年来他一直琢磨如何制作在线小游戏以迎合大众的需要。1999年的时候他就加入了微软，在MSN娱乐部门执行游戏的业务战略。他一开始为MSN Messenger的PC客户端写小游戏，这样玩家在即时聊天的时候还能够玩玩小游戏。过去的好几年中他一直在钻研MSN上的商业机会，最终决定加盟XBLA。2003年12月的时候，他写了一份商业报告书，交给了J·艾拉德和肖恩·金。

商业报告书的主要理念是让玩家通过Xbox LIVE所使用的宽带链接下载简单的从弹珠台到棋类等等小游戏，储存在自己的硬盘上。他们可以在休息的时候玩上15分钟，或者在聚会上玩。

随着互联网的大爆发，休闲游戏的门户如雨后春笋般出现，从雅虎到EA的Pogo.com都为PC机提供PC游戏下载。一开始，游戏在互联网服务器上运行，玩家只需要登录站点就可以玩。但是如果玩家从网站上下载游戏，就可以享受到更好的图像效果和更快的游戏速度。广告主蜂拥而至，在这些休闲游戏门户打广告，因为他们想要占领大众玩家的视野。这些玩家至少有一半是女人，而且有不少是有钱可以花的年长者。

很多游戏都是免费的，但是令人吃惊的是，很多玩家在下载了游戏的试玩版之后愿意付费玩游戏。这种所谓的转换率相当可观，许多像西雅图PopCap这样的小型独立开发商把开发小游戏变成了一项热门的行当。约翰·维奇、布莱恩·菲特和贾森·卡帕尔卡于2000年创建了PopCap，他们很快就以《寻宝记》和解谜游戏等大卖上百万份的作品成为小游戏开发的明星。

卡尼萨看到了业界从网络游戏转向下载的机会。既然每台X360主机都能够免费上Xbox LIVE，那它自然就成了下载游戏的好载体。这个理念非常对J·艾拉德和肖恩·金的胃口，因为它向小的游戏开发商提供了一个向公众展示游戏的机会。这些开发人员可能永远得不到零售店上的货架空间。但是他们已经证明了通过互联网的发行，每天都有几个成本不过15万美元的简单游戏能卖到上百万份。卡尼萨发现使用微软的XNA工具，MSN游戏可以轻松移植到Xbox LIVE上。然而与此同时，卡尼萨也不希望为洪水打开闸门。因为他发现一些早期的游戏下载网站上水分太大，淡化了消费者的兴趣。他们提供七个版本的21点或者扑克游戏，实际上一个就够了。

XBLA可以消除游戏开发中的一些风险。这也符合J·艾拉德关于将游戏拓展到更广阔的市场，让那些没有时间或者没有水平玩强力大作的玩家也玩Xbox的计划。这对微软来说是个风险很小的项目。在卡尼萨的建议书里，他只征询了十到十五个人的意见。他们将会利用现有的Xbox LIVE软件，这样就可以迅速在Xbox LIVE上拼凑一个用户界面。这对于MSN游戏开发人员和外部开发人员都一样适用。彼得·摩尔评价说，卡尼萨找到了一个使微软成为游戏业的Miramax(美国专注于独立电影的发行商)的办法。艾拉德愿意以实验的态度试一下，因为其理念正好符合他将Xenon的吸引力拓展到非游戏玩家的计划。卡尼萨说他想要为Xbox提供一个免费的硬盘，这样玩家就可以免费下载XBLA游戏，如果他们喜欢这款游戏，就会掏钱购买。

"我们认为如果他们运营得当的话，就会在整个主机市场当中分出一个很大的新渠道。"格茨曼说道。

卡尼萨还找到了阿列克西·帕吉特诺夫，他的制作的《俄罗斯方块》在上世纪80年代曾经助任天堂一飞冲天。卡尼萨让帕吉特诺夫制作解谜游戏《Hexic》的高清版本。Xbox的硬盘只有实验性质，卡尼萨相信X360可以有力的推动下载游戏市场。每个拥有主机的人都可以免费下载街机游戏试玩版，如果他们喜欢游戏的话，就再花10美元或者20美元买下来。

"只要点击一下，你就进入了街机市场。"他建议道。

这些XBLA游戏业可以再早期主机刚刚上市，游戏相对比较少的时期为玩家提供一些过渡性质的娱乐。微软的管理层相信下载游戏最终会迎头赶上，成为他们"剃须刀-刀片"模式的新收入的重要来源。

卡尼萨要确保游戏不能仅仅是他能在网站上看到的游戏的翻新版本。他也不想给玩家太多无谓的选择。但是他认为早期的游戏可以包含一些原创的游戏和《圣铠传说》之类的经典街机游戏，还有一些对抗性的多人游戏。最重要的是，卡尼萨希望下载游戏能够让游戏业重回黄金年代，让一些已经离开的老玩家们能够重回游戏之中。雅达利的创始人诺兰·布什内尔非常中意这种游戏，他在自己的新业务中力图重新找回街机游戏中那些纯真的快乐。而且最重要的是，比尔·盖茨也喜欢玩这类游戏。

第31章 CHAPTER 31 大展会，小新闻 Big Events, Little News

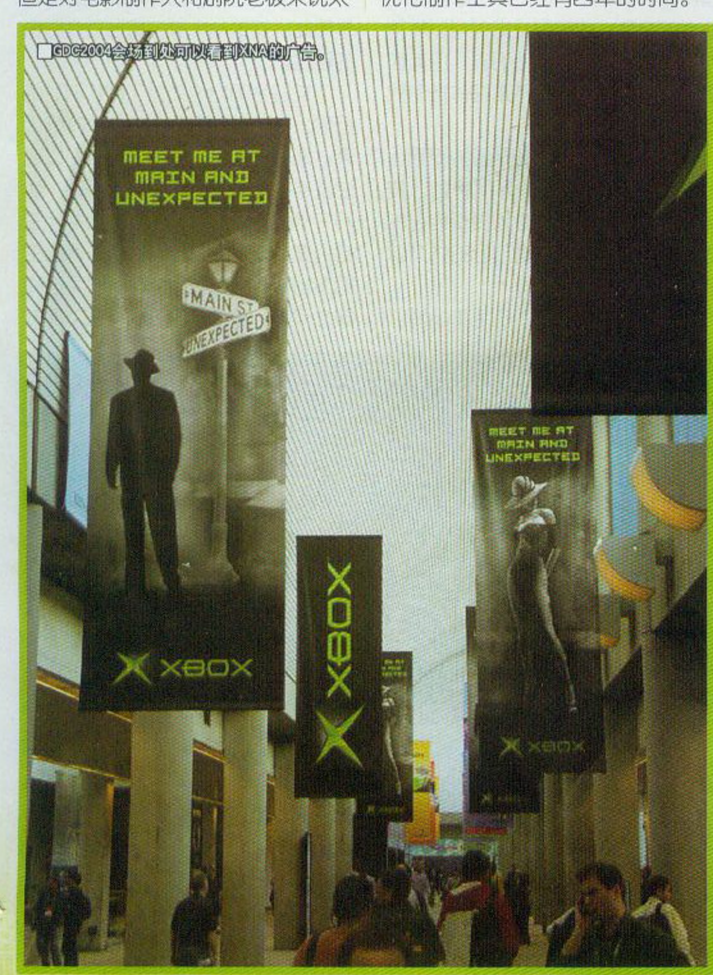
J·艾拉德和罗比·巴赫携手在2004年游戏开发者会议上做了基调演讲，这可是他们第一次做出此类演讲。但现在还不是展示和炫耀新主机的时候。巴赫认定微软在2000年的时候过早的摊牌。就当时来说，的确有必要，因为微软尚未取信于玩家、开发人员和发行商。现在微软已经有了良好的后续工作，可以在每个人需要的时候再放出相关信息。

"我们从Xbox得到的一个教训就是你不必在一开始就把所有的内容都告诉所有的人。"巴赫说道。"你可以一次说一点，这样圈子里面总是有话题可以讨论。"

当然，微软必须要搬出自己的高管，这样才能向10000名游戏开发人员展示他们有多么重要。但是这次微软让那些期待宣布下一代主机消息的几千人失望了。巴赫一开始讲电影技术Cinerama的历史回顾，这项技术可以用35毫米摄像机在环幕电影上实现巨大的图像。这项技术非常强悍，但是对电影制作人和剧院老板来说太笨重了。巴赫说道，制作环幕电影相当于制作今日的游戏，开发人员必须与技术做斗争。

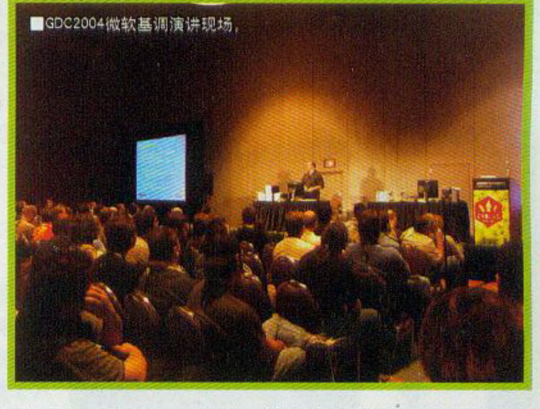
巴赫继续演讲，他表明了对游戏制作成本飞涨的忧虑。玩家总是希望他们能从游戏中得到更多。要有特点、真实性、自由度、还有更好的图像。但是硬件的飞速发展令制作精细的图像更加困难。大制作需要500万美元甚至更多的制作费用，制作周期更长。游戏开发人员非常苦恼，因为他们80%的时间是让游戏跑起来，而真正制作游戏的时间只有20%。

艾拉德宣读了麦克·阿布拉什关于使用简单的硬件和智能化的工具制作最佳游戏的宣言，艾拉德告诉各位听众，这就是XNA。听众们饱受恶劣的游戏开发趋势之苦。据Epic的蒂姆·斯维尼这样的程序员说，微软已经拥有了业界最佳的开发工具。而克里斯·萨切尔一直埋头于XNA，汇集起微软最好的编程工具，令游戏开发人员直接受益。微软为游戏开发人员优化制作工具已经有四年的时间。



■GDC2004会场到处可以看到XNA的广告。

"我们都知道自己已经在编程工具上投资了上千万美元。"萨切尔说道。"我们什么情况都经历过，为什么不将这些工具调整得更加适合游戏呢？"


■GDC2004微软基调演讲现场。

萨切尔和博伊德已经帮助建立了一个支持XNA的工具支持者生态系统。这个生态系统的部分要义是创建一个XNA工具的通用环境，这样的话开发人员就可以利用相同的工具制作PC机和家用主机的游戏。艾拉德向大家展示了三个演示程序。它们本来应该是Xenon的技术演示，但是因为艾拉德不愿意在XNA演讲中炫耀图像效果，推广团队就将这些Xenon演示作为下一代主机开发工具的样品拿了出来。

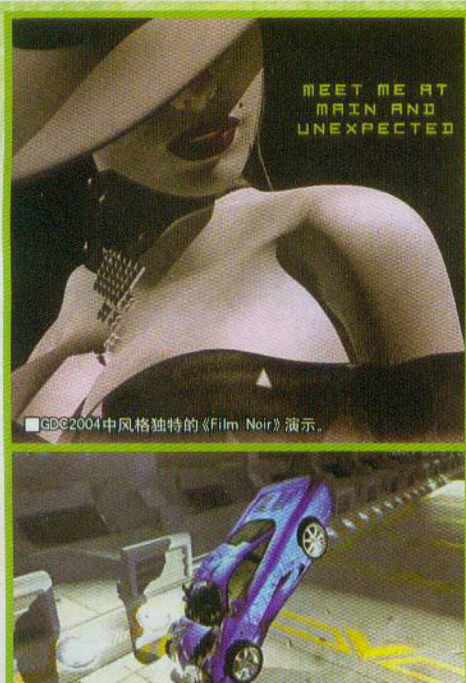
艾拉德第一个展示的是保罗·斯蒂德的"Film Noir"，主角是一个名为Eva的女人。斯蒂德的女人穿着黑白相间的衣服，一顶帽子遮住了一只眼睛，她的红唇是场景中惟一的亮色。观众仿佛被催眠了一半，因为他们只在电脑当中看过这样的人物。这个演示的要点是炫耀高度精细而真实的环境。大卫·吴站起来走到讲台上，展示他的"撞车"演示程序。当吴让蓝色Saleen S7超级跑车(售价超过劳斯莱斯的超级跑车)高速撞上一堵墙的时候，场景真是眩晕了——真实的金属漆反射以及光洁的挡风玻璃都碎开了。一个网站评论道"这是有史以来的你所见过的最炫的虚拟汽车碰撞"。吴花了一个晚上就将这个演示做完并运行起来。他有一个运行在ATI芯片上的PC版本，但是并不稳定，而且他在光照上有些错误，看起来非常令人恼火。当演示程序准确无误的运行完毕，吴长出了一口气。他自己的目的也达到了：为他自己的Pseudo互动工作室吸引那些寻找天才游戏设计团队的发行商的注意。

最后上台演示的是高压电工作室制作的Xenomorph，这个程序就是把一个角色从一种动物变为另外一种动物。一只正在奔跑的白毛猩猩逐渐变成了一只蜘蛛一样的怪物，然后又渐变成为一只蜥蜴，最后又变回了白毛猩猩。这些演示就是XNA梦想所要实现的功能，将开发人员从技术的枷锁中解放出来。

为了强调其重要性，艾拉德说他自己是微软的"首席XNA架构师"。艾拉德说微软击败索尼的办法并不是硬件，而是软件。开发人员的创意而非技术将是下一代主机游戏的区别所在。因为普遍认为索尼的硬件会比微软的半定制硬件高出许多，艾拉德会让消费者确立这样的印象，那就是下一轮竞赛中微软的机器并不是最快的。这是艾拉德的演讲中未说出的部分。

就在这个大型游戏行业展会之前，英特尔做出了一个出人预料的声明。它取消了代号为"Tejas"的芯片。微软本来考虑把这枚芯片装到自己的下一代主机当中去。这枚芯片的性能和能耗表现对于一枚大型单核芯片来说实在无法忍受，英特尔说以后将转移到多核心芯片当中去。J·艾拉德长出了一口气，感觉自己的团队准确的把握了业界发展的潮流，并选择了IBM作为合作伙伴真是太英明了。英特尔已经决定将自己的资源快速转移到双核芯片上去，部分原因是Tejas无法搞定，还有部分原因是AMD正在迅速向双核芯片转移。

2004年E3的时候，微软订下了洛杉矶的"神殿"会堂向3000名媒体记者、分析师以及合作伙伴做演讲。在E3开始之前，巴赫不得不提醒自己的手下注意自己的行为。巴赫并不喝酒，但是他知道手下很多人喝酒。他听说过很多展会上游戏公司人员失当的行为，其中有很多都被媒体记录在案，包括有一次有人喝醉了，在游戏开发者会议上大闹天宫。有一次在斯科特海鲜餐馆谢穆斯·布莱克利带领的Xbox团队又喝又闹，连餐厅的领



■GDC2004中风格独特的《Film Noir》演示。

■GDC2004中的撞车演示。

班都惹毛了。之后，他们居然22个人挤一部电梯。电梯下了几层到了底楼，这群烂醉如泥的人无不东倒西歪。门开了之后他们张望了一下，讨论是否将今晚的事情告诉别人，然后做鸟兽散。

巴赫说道，"我们有一大群人去洛杉矶参加今年的E3展会，我希望每个人都努力工作，拼命玩。我在这里要提醒一下你们代表微软，你在E3的所作所说会对我们的业务造成重大的影响。请时刻留意你的周围，记住人们在倾听你所说的话。请对自己在电梯里、餐桌上的话语保持敏感。"

在新闻发布会上，巴赫说道已经销售出去超过1400万台主机，Xbox LIVE也有了超过100万名用户。巴赫、彼得·摩尔和J·艾拉德简要介绍了一下即将登场亮相的游戏。会堂的楼厅里微软的市场营销人员为每个大作鼓掌欢呼。他们展示了不少大作，其中包括彼得·莫利纽延期很久的《神鬼寓言》。Rare的《坏松鼠 重装上阵》、微软的《极限竞速》以及BioWare的《翡翠帝国》。艾拉德则力捧Xbox和XNA。在演示Xbox LIVE的新特性语音邮件的时候，艾拉德与名模詹妮·麦卡锡聊天。她已经约好扮演一个广播记者的角色，在讲台下面采访游戏粉丝，问他们最喜欢什么Xbox游戏。

"嗨，J，我是詹妮·麦卡锡，我昨晚在你那里过得很爽。"麦卡锡高声打趣道。她又继续说，"我已经启动了法拉利Enzo赛车，准备采访几名《PGR2》的粉丝。此时彼得·摩尔打了个岔，他的视频传送过来。他此时正在后台在二头肌上画纹身。艾拉德此时开始力捧名为Xbox LIVE Arcade的休闲游戏平台。只要从购买一块硬盘，玩家就可以在主机上玩到从经典的《挖金子》到新的《钻石迷情》等游戏。这正是格雷格·卡尼萨下载游戏计划的首次亮相。但是他未来的计划比现在大得多。

艾拉德再次引荐了大卫·吴上台，重新演示"撞车"。但是这一次，吴展示了XNA工具的奇迹。他在演示中加入了第二台车，这样两台车就可以互相碰撞。艾拉德作秀说道，"是你用XNA撞碎了横亘于我们与未来之间的墙。"

彼得·摩尔将舞台让给了《光环2》。Bungie的乔·斯塔腾和马科斯·雷根上台演示了Xbox LIVE上的多人对战。

演示完成之后，斯塔腾说道，"整个团队都在火烧屁股一般完成《光环2》的制作，而且还要做的超级棒。我们一想到要把游戏交到你们手里就激动不已。好消息是，这一天已经快他妈的到来了。"

摩尔说，他终于知道了《光环2》的发售时间。"我在上个周六的晚上与Bungie的销售人员出去坐了坐，想必大家也知道是怎么回事儿。我和他们喝了几杯酒——好吧，是很多酒之后，丢了颗重磅炸弹，说道：'嗨，哥们，我们必须要公布《光环2》的发售时间了，我们不能再回避这个问题。'他们说，他们相信我肩膀上纹身的这个日期就可以搞定。好吧，各位，我现在告诉你们发售时间。"接着他展示了自己二头肌上的日期。"11月9日，这就是整个Xbox国度所期盼的时间。《光环2》，没做，就是今年，2004！"

没有人知道这个日期后面是多么紧张的工作。

最后，微软以另外一枚重磅炸弹结束了这个夜晚。EA在E3大展上宣布为Xbox制作15款游戏，包括一个支持Xbox LIVE的游戏。EA全球工作室的领导唐·马特里克出现在了舞台上，宣布微软与EA最终达成了一项关于Xbox LIVE的协议。EA对微软在线游戏业务的执行力留下了深刻的印象。在这个协议中，EA将取得微软因为玩家玩EA游戏而收取的游戏收入的一部分。EA的CEO拉里·普罗斯特说道，因为坚持了更长的时间，EA达成了更好的协议。除此之外，很多人怀疑这个交易包括如下的补偿条款：如果EA支持Xbox和以及在线服务，那么微软将放弃自己的体育品牌。

"没有这样的补偿交易在里面，"普罗斯特说道。"他们自己做出了商业上的决定。他们只是觉得可以将精力集中到更好的事情上面去，用其他更好的方法赚钱，而不是在体育游戏领域内与我们竞争。"

肖恩·金也否认他是因为受到压力才由于EA而放弃体育品牌的。按照传统，主机生产商必须要有自己的体育产品线。索尼就有自己的体育游戏，为啥微软就没有？

金在之后不久掷了白毛巾投降。他裁掉了雷德蒙德体育游戏工作室的76个人，关闭了运动游戏。他还关闭了XSN体育在线网络，并终结了微软的橄榄球、冰球及棒球游戏。自此之后，位于盐湖城的Access软件关门停业。此时它正在制作Links高尔夫和Amped滑雪游戏。但是金决定犹他州的部门彻底歇业。

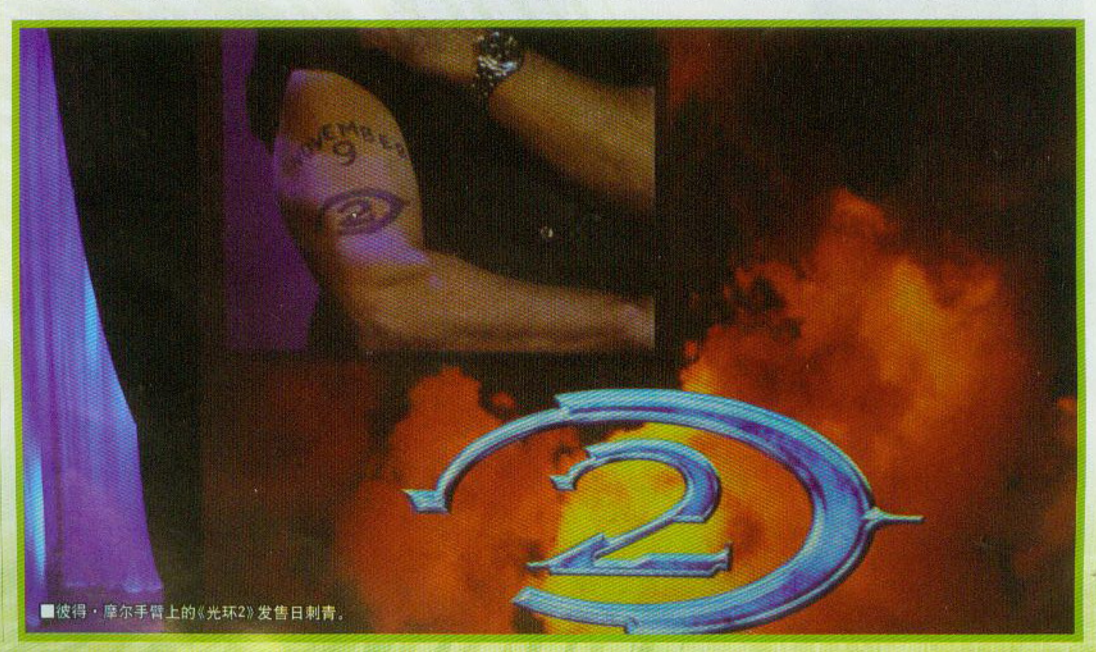
"我们在世界范围内的竞争力不如EA和世嘉，"他说道。"我们不能让消费者失望。"

展会期间，J·艾拉德在莫顿牛排屋与一些媒体记者把酒言欢。尼格艾·卡罗尔是《新闻周刊》的资深记者，他最有名的特点就是一头长发和对游戏业界的洞察力，他们与格雷夫·凯利还有其他人说说笑笑。艾拉德对PSP持怀疑态度，而卡罗尔认为PSP会引发销售爆炸。

"无论什么东西，你都可以卖出50万份出去，"艾拉德说道，"关键是能用多快的速度卖出去，这才是问题。"

他们打了一个赌。卡罗尔下注说PSP销售超过1000万部的速度绝对会比PS2要快，也就是说18个月。如果艾拉德赢了，卡罗尔就要在微软的E3展会期间当众在舞台上剃掉自己的头发。如果卡罗尔赢了，艾拉德就要戴一个月的假长发，就算是E3展台上也是如此。这是一个艾拉德日后会后悔的赌注。

艾拉德的自信掩盖了微软背后的担心。PSP是微软所未能预料的因素。索尼这家日本游戏生产商可以通过发售掌上游戏机架起一座桥梁。他们不必眼睁睁的看着自己的上一代主机销量逐渐下降，苦等着新一代的主机重拾升势，他们完全可以避免这种硬性转换。在下一代主机发售之前的


■彼得·摩尔手臂上的《光环2》发售日刺青。



■EA在E3 2004宣布全面支持微软。

一到两年发售掌机，这两家公司可以继续提升自己在游戏业务的市场份额。微软智能看着自己的主机销售逐渐枯萎，掌机业务逐渐坐大。这就好像看着其他两家在玩音乐摇椅，而微软只能在一旁傻站着。

但是索尼在此时犯下了主机业务中一个极少出现的战术错误。2004年3月，微软将Xbox降价30美元，达到了149美元。索尼一直到E3才跟进这次降价。此时索尼已经丧失了一些市场份额。降价使微软在2004年4月的销售翻了一番。在这个月，微软在北美的市场份额甚至史无前例的占据了头把交椅。索尼当时正忙于让零售商销售瘦身版PS2，索尼很快发现老版本的PS2已经销售一空，而自己无法生产出足够的PS2 Slim，结果让微软多卖了不少主机。

就在E3之后，J·艾拉德与Windows部门图像负责人克里斯·萨切尔、迪恩·莱斯特以及ATG的斯科特·亨森见了一面。萨切尔说道，"我已经多次熬过游戏开发过程中的各种问题。"他们决定将Windows游戏开发和Xbox游戏开发赶到同一个开发平台上，这会花上很多时间，投入许多程序员，但是游戏开发人员最终一定会认可XNA的优点。

第32章 CHAPTER 32 摩尔出击

Once Moore Into The Breach

因为微软已经承诺了将在全世界同步首发Xenon，公司必须考虑在日本如何操作。艾德·弗莱斯认为公司在那儿永远也无法独占鳌头，所以干脆应放弃了事。但是彼得·摩尔在召集负责人考虑如何操作。A·J·里德莫对日本市场有很大的打算。他们两个人在日本的开发商和发行商中都有广泛的人脉，都希望在日本再赌一把更大的。如果放弃了日本市场，微软肯定不能达到自己的全球市场份额和利润目标。就像莎士比亚笔下的亨利五世一样，这两位再一次向缺口发起冲击。

里德莫清洗完微软在日本的工作室并且裁掉了部分员工之后，斯图亚特·莫德尔本来应该过去负责这个游戏工作室的。但是莫德尔辞职了，制作室又没有人管了。弗莱斯选定了诺姆·切克，这名天才体育游戏制作人在项目被裁掉之后失去了工作，诺姆将继续带领日本制作室进行研发的努力。摩尔和肖恩·金也支持这个决定。日本Square的前管理人员中村义洋同意总领微软在日本所有Xbox业务。他开始起草一个在本地区提升市场份额的计划，这时候微软的市场份额大概是1%。

答案之一是更加小巧、设计更加精美的Xenon。另外一个不得不说问题是微软在日本缺少独占游戏。微软在初代Xbox上有几百个游戏，但是绝大部分是西方游戏，几乎没有日本游戏开发商为日本游戏玩家开发的游戏。对于一个可以容纳上千款游戏的市场来说，这个数字实在惨不忍睹。绝大多数日本游戏发行商或者敬而远之，或者象征性的开发个游戏糊弄一下。

米奇·柯奇手下的大卫·雷德和他的市场团队正在制定名为"阿特拉斯行动"的全球市场计划。市场团队已经决定，全球营销计划一定要包括全球要素——例如世界范围内的统一商品名称，统一的视觉和感觉效果，以及游戏在全世界的同步上市。但是各个区域也可以自己做出某些决定。日本团队可以决定营销资金花在何处，又如何与零售商打交道。在美国，大概八成的销售是由八个零售商完成的，但是在日本销售渠道就零碎得多。每个地区都可以单独定价，但是柯奇决定全世界各个地区的价格应该差不太多。

市场团队的资源开始倾注到X360项目上来。阿特拉斯项目计划就像是一本指导手册，它详细描述了品牌指南的各个细节，产品定位、销售计划、附件的规划以及产品单位的细节。

"要完成市场销售计划，我们动用了整个组织的资源。"

与此同时，摩尔和里德莫开始着手收购日本的外部游戏开发商，微软会为此签出巨额支票。时机正在成熟，因为日本的游戏市场正在衰退，老派的游戏类型，比如说街机，一直在下落。更糟糕的是，就像世嘉所发现的那样，日本游戏在全世界的其他地方卖得并不好。大的游戏开发商都在制作续作，这样风险更小。

"上层的管理人员说这些问题的原因之一就是索尼，"里德莫说道。"他们拥有八成的市场，实际上是惟一的玩家。他们举目四望，发现任天堂也不是他们所需要的答案。所以只有微软可以带来更加激烈的竞争，这样才会有所改变。"

一些日本最有实力的游戏业界人士开始接近微软。里德莫与其中的一些游戏制作人在2003年11月开了个会，开始讨论Xenon游戏。里德莫人脉颇深，不光是因为他原来在任天堂呆过，而且还因为他原来自己就是一个程序员，制作过畅销的游戏。日本游戏开发商非常尊重这方面的背景。



■《蓝龙》创造了X360在日本的最高销量。

"以前根本没人鸟我们，"一名团队成员说道，"现在由于日本的大环境不好，我们终于有了机会和这些顶级人物合作了。"

微软发出召唤的时候，显然坂口博信自己还有很多事情没有处理完成。微软已经雇佣了许多坂口博信的前任手下，这样坂口就更愿意为微软效力了。坂口博信还和丸山嘉浩关系不错，他也是Square出身。彼得·摩尔与坂口博信在夏威夷的坂口家中见了面。微软委托这名42岁留着小胡子的中年人与大名鼎鼎的动漫画作者鸟山明合作创建游戏工作室Artoon。鸟山明将担任游戏的人设。最后，他们同意制作一款名为《蓝龙》的RPG游戏。坂口博信还想制作一款幻想风格的作品《失落的奥德赛》，讲述一个活了1000年的人的故事。为了制作《失落的奥德赛》，他们决定与微软曾经开发过刀剑格斗游戏《魔牙灵》的团队合作。这个团队有几名前Square的管理人员。此外他们还拉来了井上雄彦，这名著名漫画家的漫画书销量已经突破了一亿册。

"所有的这一切工作都在幕后完成，"摩尔回忆道。"我们一直致力于与他们进行合作。光是罗比和我就做了五圈发行商的拜访。"

摩尔说，很多游戏开发商和发行商认为索尼攫取了太多的权力。他们想要一个更具竞争性的市场。摩尔让切克留下一些回旋余地，为亚洲的其他部分市场也制作游戏，而不只是盯着日本。摩尔还说服了前世嘉的市场人员麦克·费舍尔掌管日本市场的营销。最后摩尔为日本市场的游戏倾注了巨大的能量。

"我们锁定目标，把箭发射出去，因为我们非常在意日本市场。"摩尔说道。

但是索尼在自己的阵营当中拥有更多的开发商和发行商，而任天堂也锁定了自己的关键产品，自身的开发能力非常强悍。微软的计划是让Xenon成为RPG类型的统治性主机。微软在日本得到了更多的支持，但是却如履薄冰。如果这些开发中的游戏有任何一个出了岔子，微软就会发现自己的阵线被撕开缺口。

第33章 CHAPTER 33 第三方时间 Third Party Time

回到雷德蒙德，微软的第三方游戏主管乔治·佩克汉姆在征集西方游戏开发商的支持上没有遇到任何问题。公司有足够的影响力让这些老朋友在展会上现身宣布高等级大预算的制作。

另一轮主机的升级换代已经到来，对于第三方游戏发行商来说，这就意味着玩下一轮数十亿美元的扑克赌局。无论是最大的发行商还是最小的发行商，主机的升级换代都是做出大胆决定的时机。这是个发行全新作品，寄望于自己荣升顶尖发行商的时刻。佩克汉姆在做自己的工作，看起来正在制作的Xenon游戏即使没有一百也有几十。

拉里·普罗斯特是最大的独立发行商EA公司的首席执行官。他对每季度的Xenon简报非常满意。索尼似乎要到2006年秋季才能发售PS3.微软计划在索尼进入市场之前销售出800万到1000万台主机。

“作为一个策略来说，这对我非常重要。”普罗斯特说道。“似乎他们正在为长远打算。”

EA与微软现在几乎不再需要正面战斗，因为EA已经有了一个非常满意的Xbox LIVE分成协议，而且微软也不再参与运动游戏的竞争。不用去担心微软未来的动机如何，普罗斯特开始信任罗比·巴赫。微软做的非常出色，在在线游戏上领先索尼的优势已经越来越大。普罗斯特认为微软在下一轮主机竞争当中会从索尼手中手下抢走份额，而任天堂很可能失去更多市场。

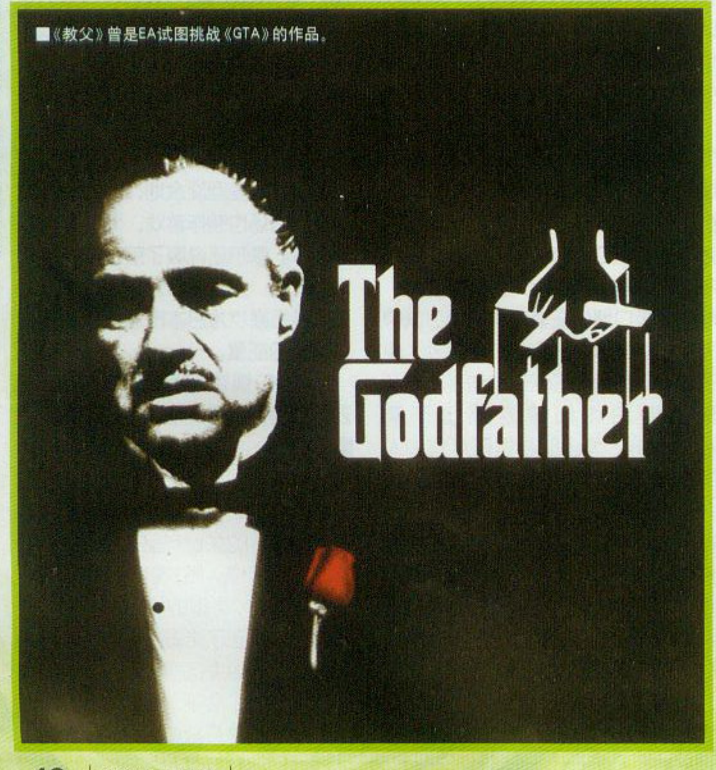
斯科特·克伦斯是普罗斯特手下的首席技术官，他的技术团队对微软的技术进行了评估，看看他们能做出什么样的东西来。似乎为微软的系统开发游戏更加轻松。EA正在为主机首发调集人员，制作原型游戏。EA每次在新主机出来的时候都会投下重资，普罗斯特相信这是抢占市场份额，提升人们关注度的大好时机。

“如果你一开始就在一台主机上丢失了市场份额，很难再弥补回来。”普罗斯特说道。“一旦决定支持一个平台，我们的目标就是成为那个平台上的领导公司。我们希望很快越过市场之门，增加市场份额，在主机的生命周期之内一直保持优势。”

EA的管理团队也写好了自己的计划书。他们希望在2007年3月底之前为Xenon发售25款游戏。这就意味着要准备25个团队，每个团队50到70个人。EA总计要为微软的平台组织起一支高达千人的开发大军。这和微软自己的开发团队规模相差无几，而且微软还要在PC机游戏和Xbox中分配人员。在一年的时间内，EA就准备为Xenon平台的开发人员支付大概两亿美元的薪水。微软内部为Xenon开发游戏所支付的薪水也没有这么多。开发费用预计还要上升，因为游戏开发团队还要补充人手。



■《使命召唤2》成为X360首款百万大作。



■《教父》曾是EA试图挑战《GTA》的作品。

普罗斯特非常高兴，因为微软没有准备好《光环》参与首发。这意味着其他的游戏拥有了更多的机会。EA规划了六个游戏作为首发，其中一个是全新的游戏品牌《教父》。游戏改编自弗朗西斯·福特·科波拉的史诗电影《教父》。这将成为EA罕有的“M”级别游戏。教父是对“《横行霸道》系列”作品的强力回击，它的竞争对手Take Two凭借这款坏孩子游戏成为收入数十亿美元的公司。《教父》会耗费EA几千万美元。游戏的制作人戴夫·德马蒂尼为此专门带人拜访了原作电影中的巨星马龙·白兰度。他们谈了6个小时，以深入了解角色的内心和电影所处的环境。德马蒂尼几乎每天都要看看电影，他想重建1940年的真实纽约，玩家可以在这个活生生的世界里自由活动，玩家想做什么就做什么。

在所有为微软新主机制作游戏的公司中，EA的赌注下的最大。EA如果想要达到自己市场份额从20%提升到25%的目标，就不得不下这么大的赌注。

EA不是第一个上路的第三方。视觉概念工作室也在紧锣密鼓的研发Xenon游戏。他们是EA的对手，同样开发体育游戏。之后不久就被Take Two所收购。工作室的负责人格雷格·托马斯之前在世嘉旗下与EA战斗多年。他需要找到办法做的比EA更加出色。他的办法是收缩战线，专注较少的游戏为Xenon首发。他从真实性入手。他知道新主机上的图像肯定会更好，但是整体上真实性的提升会更加微妙的影响游戏。他的人物角色会有更好的面部细节，身体会因为出汗而反射出灯光。

他的团队将制作一款2K篮球游戏，还有一款冰球游戏。托马斯和他的团队认定制作游戏的开发环境真是太棒了。团队决定利用主机的多个核心增加一些新的特效，也就是所谓的衣料模拟。在绝大多数游戏当中，玩家的衣服看起来就像是画在身体上一样。托马斯想要让衣服像真实布料一样随着人物的运动而飘动起来。

他指定了几个开发人员研究了好几个月的衣料模拟。他们反复观看视频，看球衣如何随着动作而飘动，而松垂下来的部分确实最难复制到游戏动画当中去的。这项任务非常棘手，托马斯觉得有必要让他的团队增加30%的人手。开发商支持小组和ATG部门帮助处理所有的技术细节，这样视觉概念工作室就可以在XNA工具到手的时候琢磨如何使用XNA工具。

还有很多其他的开发商阔步开发首发游戏。THQ列出了几个新作，希望能树立起新的品牌。尽管雅达利的资金比较紧张，但是它仍然开发数款X360游戏。Actvision已经梳理好了自己的作品，其中有一个后来证明对微软非常重要。

2003年底，格兰特·克里尔取得了极大的成功。这名30岁的Infinity Ward总裁刚刚在PC平台上发售了二战射击游戏《使命召唤》，在这个已经略显疲态的游戏类型当中获得了惊人的好评。它在世界范围内赢得了无数

最佳PC游戏的头衔，销售狂潮让制作团队之前所有的风险都获得了超额回报。克里尔与搭档文斯·赞佩拉于2002年一起开创了自己的公司。他们是从雅达利和3DO等公司出身的业界老兵。几年前，他们加入了2015工作室制作出了震撼业界的游戏《荣誉勋章 联合袭击》。发行商EA公司正在寻找团队为PC机制作FPS游戏，ID软件公司的人为EA指明了2015工作室，他们正为《荣誉勋章》而干的热火朝天。游戏之所以出名，是因为它忠实地再现了史蒂芬·斯皮尔伯格在《拯救大兵瑞恩》电影中最血腥的一幕，也就是二战诺曼底登陆中的奥马哈抢滩登陆战斗。但是他们不喜欢在俄克拉荷马州的图尔萨工作，而且也不认同2015工作室的运营方式。所以他们来到了西海岸，自己招兵买马另起山头。他们在加利福尼亚的圣塔莫尼卡创立了Infinity Ward，离图尔萨越远愈好，离海滩越近越好。

一共有22名《荣誉勋章》团队的成员加盟了这家公司。同样位于圣塔莫尼卡的发行商Activision在这个团队的首个二战游戏作品上下了赌注。制作小组里很多都是历史军迷，他们收藏有D日登陆用的地图，知道如何在游戏中设置壕沟和散兵坑。。他们一开始只有25个人。Activision决定收购这个工作室，这样他们就可以独占《使命召唤》的发行权。制作小组开始为PC机制作续作。开工三个月之后，也就是2004年早期，微软的第三方游戏规划人员开始联系Activision。《光环2》还没有发售，《光环3》又赶不上X360的首发。微软询问Activision是否可以将《使命召唤2》作为X360的首发作品。

“我们当时对这份邀请欣喜若狂，”克里尔说道。“我们一直想要参与到主机的研发中去。我们一直被认为是一个PC游戏开发商。”

Infinity Ward决定继续PC游戏的研发，但是在研发的途中团队会分出来一部分制作一个X360版本。游戏将会使用PC版本所使用的美工成品。但是显然Infinity Ward需要急速增加人手。离首发还有不到两年的时间，但是X360的开发工具才刚刚发出。团队不得不在苹果麦金塔G5电脑上开工，模拟游戏将要运行的环境。软件工程师的负责人去雷德蒙德学习系统规格，并与ATG部门会面。微软的财务经理马克·格里芬负责排除一切障碍，一边让《使命召唤2》团队获得所需要的一切。

克里尔和他的团队想要确保用足X360的处理能力。工程师们认为他们可以将工作负载分配给不同的核心。一个核心可以处理人工智能运算，另外一个处理画面特效，还有一个要把所有其他的事情都包干。他们不想做出一个和PC机版本完全一样的移植版，团队的规模变成了原来的三倍，达到了75个人，准备拿出漂亮的画面来炫耀主机的处理能力。

在某些方面，下一代主机的噩梦已经开始浮现。制作游戏需要更高的成本，光是人员工资就需要花3000万美元。团队必须要为E3大展制作出一个演示程序，克里尔给了团队一个选择。他们或者以正常的上下班时间一周工作六天，或者是一周工作五天，但是有一天要工作12个小时。团队选择了每周五天，12个小时。他们为团队订餐，并请了理疗师为团队做按摩，打起精神，继续战斗。克里尔开玩笑说能不能让Infinity Ward独家制作二战游戏。

在多伦多，寒冷的天气刺激大卫·吴在另一条轨道上制作游戏。他的工作室创意十足，但是游戏从来就卖的不好。就像他的朋友谢穆斯·布莱克利一样，吴有举重运动员一样的身材，但是却长了一张娃娃脸。他看起来比较凶，但是举止文雅。吴的思想非常前卫，他总是致力于将物理效果带入到游戏当中，这样打起来才爽。当一辆车在转角过弯的时候，他希望车辆能像真车一样滑行、甩尾。他生活的意义就是让物理效果变得有趣，并且将物理效果集成到游戏中来。举例来说，如果你射击建筑的一面墙，你可以让他落到站在墙旁边的士兵头上。利用物理效果可能是一个制胜的策略。他每年都为GDC会议撰写游戏物理的文件，而且也制作出了一个卡通风格的汽车战斗游戏，物理效果在其中扮演重要角色。微软取消了这个游戏，而EA又重新捡了起来。这款游戏卖的不好，但是却得到了评论界的赞扬，最终在PS2和NGC上发行。

由于撞车的演示成功，吴终于得到了整个发行圈子的注意。使用演示程序吸引大家的注意，然后复活构想中的战斗赛车，这一策略取得了成功。他终于与一个PC游戏发行商达成了协议，但是就像往常的坏运气一样，吴的第一个协议未能成功。

世嘉北美的营销副总裁斯科特·斯特恩伯格感觉吴的这款游戏对他的公司来说是一款“必备”的作品。世嘉正在从DC失败的阴影当中恢复元气。世嘉从并购它的Sammy公司得到了大量的现金输血，因为这家柏青哥公司想要把业务拓展到游戏领域。但是许多世嘉在日本的工作室仍然聚焦于日本市场，北美世嘉需要将内容加以西化，彼得·摩尔在N年前就已经指出了这一需要。是下注的时候了，斯特恩伯格和他的老板西蒙·杰弗里认为下一代Xbox正是推出新品牌的大好时机。

“这是一盘很大的棋，就好像是游戏中套着的游戏，”斯特恩伯格说道。“我们的资源有限，必须将火力集中在次世代主机上。我们一定要在棋盘上有自己的棋子，我们可以借助外部开发商的力量为自己在西方获得支撑。”

投奔微软麾下的原因是索尼还没有为大家准备好棋盘。北美世嘉总裁西蒙·杰弗里说，索尼还没有开始谈论为PS3制作游戏的事情，任何游戏发行商需要知道的细节都听不到。他又说，既然没有PS3方面的信息，而微软的业务方式看起来又坚实可靠，那就不如放手一赌。

世嘉的团队想要将目标定位在所有的地区都能通吃的游戏类型。赛车游戏在全世界所有的地区都很受欢迎。这个游戏让人想起了索尼的《烈火战车》，这个游戏卖得很不错，但是却没有物理效果下碎片横飞的火爆场面，所以看起来不够壮观。因此与吴的Pseudo互动制作室合作还是很有意义的。

就算吴已经以撞车演示程序开了一个头，他还有很多工作要做。他的公司需要扩充一倍的人手，要达到50个人才行。这样的话预算就到了800万到1000万美元。相比之下，制作cel damage的团队只有20个人，花了150万美元。

在业界，所有的人都已整装待发。Id软件授权Raven为Activision制作一个新版本的雷神之锤。就《使命召唤2》来说，Activision授权Raven同时制作PC版和X360版。id的首席执行官托德·霍伦什德对硬件留下了深刻的印象，因为以前id的游戏要移植到主机上面去的话总是要缩水的。新的《雷神之锤》史无前例的与家用主机版本使用同一套美工材质。就多人模式来说，同时在线对战的玩家并不是很多。Raven开足马力，同时完成了两个游戏，这就像向终点线冲刺。此时，业界的顶级图像高手约翰·卡马克决定重新制作《德军总部》的家用机版本，而他的第一站就是Xenon。就第三方的支持而言，微软已经绰绰有余。 **（未完待续）**


■世嘉的超火爆赛车游戏《Full Auto》。

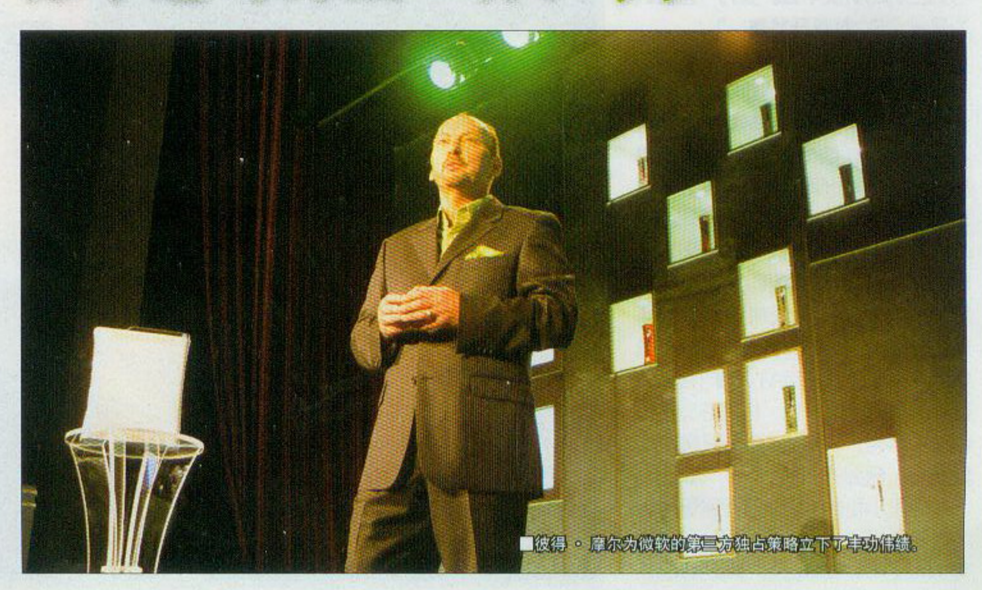
征服之道

X360 第三方独占大作内幕

2000年的一个仲夏夜，Xbox团队的几个负责人在一家海鲜餐厅里招待《红鲱鱼》杂志的记者。Xbox之父Seamus Blackley和J Allard畅怀豪饮，他们是整个餐厅里最吵闹的一群人。前微软游戏工作室总裁Ed Fries指向窗外湖畔的一处豪宅，说那里就是比尔·盖茨4万平方英尺的宅邸，在这美丽的华盛顿湖畔，还有多所豪宅分别属于微软的多名高层。Blackley告诉记者，盖茨的目标是“干掉电视”，让游戏以及微软的网络娱乐成为人们在客厅里的主要娱乐形式。记者对此深表怀疑，他说先不谈游戏能否超越电视，在这个由日本人统治的市场里，Xbox如何突围？

“在未来几年内，你将会看到Xbox拥有最多的独占游戏。我们已经和很多第三方谈过，他们并不介意由我们来统一整个市场。”另一位Xbox小组成员Kevin Bachus一脸自信地笑道：

“我们终究会干掉日本人——就像中途岛海战一样！”



■彼得·摩尔为微软的第三方独占策略立下了丰功伟绩。

文 清国倾城
编 星夜
美编 anubis

微软宣言：所有游戏在此集结！

比尔·盖茨在他的第一局游戏中砸掉了40亿美元，这笔钱被视为打造帝国根基的基础投资。人们只看到微软亏掉40多亿美元，却只卖掉2000多万台Xbox，平均下来相当于把所有Xbox白送给玩家。而事实上是通过这笔投资，微软在游戏业内站稳了脚跟，与第三方游戏发行商之间建立了紧密的合作关系，于是在X360发售之后，第三方独占大作频频降临，X360就像当年的PS一样，正在向"所有游戏在此集结"的目标大踏步前进。

次世代主机高昂的游戏开发成本，以及硬件商之间实力的拉近，正在让"独占"成为一个越来越陌生的词汇。过去1000万美元的开发费用已经是超大作的标准，而如今大作的开发费用飙升到2000～5000万美元，《横行霸道IV》甚至达到了创纪录的1亿美元。微软发言人David Dennis说："这是我们乐于看到的趋势，第三方与我们一样，都希望能够把游戏卖到最多的玩家手中。"

BMO Capital市场分析家Ed Williams说："缺乏一个具有主导地位的主机让第三方很难取舍，PS3与X360不像PS2和PS那样有明显一统天下的地位。"由于Wii市场定位不同，在传统游戏类型上，PS3与X360成为两个水火不容的死敌，正如知名分析家Michael Pachter所说，X360每增加一名用户，就意味着PS3少了一名潜在用户。独占游戏的减少让两大主机的游戏阵容越来越接近，这种趋势可以说是将PS2时代的传统游戏市场一分为二，PS3与X360之间存在此消彼长的关系。然而正是在这种两大主机游戏阵容趋同的情况下，独占游戏更显得难能可贵，也更具有争夺市场份额的战略意义。在多数游戏基本相同的情况下，玩家可能会因为其中一部主机的个别独占游戏或独占内容而做出购买决定。对第三方而言，独占游戏虽然会失去很多潜在用户，但可以获得第一方的优惠条件，而且独占游戏更容易引起各自阵营玩家的关注。在狂热的主机战争中，独占游戏更易于取悦各阵营玩家，而且很容易成为媒体的焦点，成为炒作的话题，这有利于第三方打造新品牌，因此让原创新作成为独占游戏不失为明智之举。

《生化奇兵》PS3版首席程序师曾经透露，如今绝大多数高清游戏在项目启动时都是以跨平台为目标，但部分游戏在公布时可能不会说明机种，而是仅表示"将会在次世代主机上推出"，这通常是第三方向第一方发出的一种暗示，相当于告诉第一方"欢迎洽谈独占事宜"。之所以先公布游戏再洽谈独占权，是因为第三方与第一方对游戏能否取得商业成功都心里没底，游戏公布后可以通过业界的反响大致预测销售前景，如果反响强烈，第三方可以抬高独占权的价码。而如果一开始就公布了机种，几乎就没有再洽谈独占合作的可能，因为取消或更改一个机种的发售计划会对企业声誉造成重大打击（典型的墙头草Capcom就是一个著名的反例）。

第三方所谓的"机种未定"是向第一方暗示，而在绝大多数情况下其实就代表着是直接向微软抛媚眼，因为囊中羞涩的索尼很少花钱买独占权。由于索尼在PS3的硬件上亏损太大，导致其缺乏足够的资金拉拢第三方的独占游戏，而资金充沛的微软正在以完全独占、限期独占、独占内容等灵活多样的方式继续扩大X360的独占游戏阵容。据统计，截至2009年4月，X360总共有605款游戏（包含XBLA游戏），其中只有213款游戏为跨平台，也就是说，独占游戏占X360总游戏阵容的65%，虽然其中大多为XBLA游戏和微软第一方游戏，但也不乏《求生之路》、《死或生4》等第三方独占大作，以及《生化奇兵》、《失落的星球》等几乎让人想不起来还有PS3版的长时间独占游戏。相比之下，在PS3的317款游戏中，跨平台游戏占了三分之二，刚好与X360相反。

当第三方在微软的金钱引诱下逐渐倒向X360时，SCEA产品经理John Koller曾经酸葡萄地说："第三方独占游戏这种概念早就过时了。"然而在另一方面，索尼于2008年开始推出了中小型游戏工作室扶持计划，通过资金援助让中小型游戏工作室为PSN开发独占游戏。显然，索尼的"第三方独占过时论"只是一个冠冕堂皇的借口，就像十几年前索尼从任天堂手中抢走了绝大多数第三方，当时的任天堂社长山内溥同样发表了"我们不需要第三方"的高傲言论。对索尼来说，真正的原因是资金的匮乏使其无力支付独占游戏所需的费用，只能用手头上有限的资金在中小型工作室的身上下功夫，然而这些小工作室为PSN开发的小游戏显然不足以成为玩家购买PS3的理由。只有独占大作才能推动主机的销量，而大作需要的是雄厚的资金实力。前SCEE总裁David Reeves曾经无奈地说："微软用成袋成袋的钞票贿赂第三方。"对此，前微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔的回应是："我们确实花了钱，那又如何？"

微软的独占策略可谓天时地利人和三者兼具，微软努力让X360比PS3提早一年上市，为X360的独占策略创造了难得的天时之利。在2005～2006年，由于市面上只有X360这一个次世代主机，因此试图在次世代市场上提前抢占市场份额的第三方只能全力投身于X360的游戏开发，初期启动的次世代游戏项目只能是X360独占；另一方面，PS3的开发进度落后，开发工具包迟迟无法交到开发商手中，第三方自然更加只能专注于X360的游戏研发。而由于在X360上多了一年以上的游戏开发经验，让第三方开发商对X360的游戏开发环境得心应手，可以用较低的成本、以较高的效率制作出高质量的X360游戏，PS3却因为硬件开发环境恶劣，让开发者们热情大减。而X360的开发环境非常友好，硬件方面也没有CELL八爪鱼般的八核复杂架构，微软以其开发软件方面的强大实力为第三方提供了最便利的游戏开发工具，这可以说是X360的地利优势；最后的人和因素则是微软多年来重金收买游戏制作人以及用各种公关手段拉拢第三方的成果，当索尼因为自身财务问题而自顾不暇时，微软用开发成本补贴、减免权利金甚至直接塞钱等方式，让被索尼冷落的第三方纷纷归附。

在PS3的装机量逐步提高后，原本由X360限期独占的X360游戏陆续推出了PS3版，PS3/X360跨平台已经成为绝大多数高清游戏的标准，但对玩家而言，"X360独占游戏更丰富"的印象早已形成，微软也不时地通过说服第三方追加独占内容的方式让X360版总是成为核心玩家的首选，而由于跨平台游戏的X360版本总是高于PS3版，因此X360版总是被第三方作为重点版本，即使是媒体在写前瞻报告时，也总是以介绍X360版为主，就像在几年前媒体报道PS2/Xbox跨平台游戏时总是围绕PS2版。微软正在实现与索尼的角色调换，至少在全球最大的北美游戏市场，"Xbox"这个品牌事实上正在取代"PlayStation"，成为最受传统游戏玩家认可的游戏机品牌。过去在美国的新闻和影视节目中，凡是谈及游戏，通常出现的都是PS2，而如今已换成X360。根据市调公司尼尔森的统计报告，在2008年，X360的使用率超过了PS3和Wii，预计到2009年下半年，X360的使用率将超过PS2，成为美国使用率最高的主机。即使是在日本，X360也因为其丰富的游戏阵容而成为玩家满意度最高的主机。在游戏业界，游戏阵容决定一切，而独占游戏阵容更将最终决定主机的命运。



■日本Xbox事业部长泉水敬也为X360赢得了多款日系独占大作。

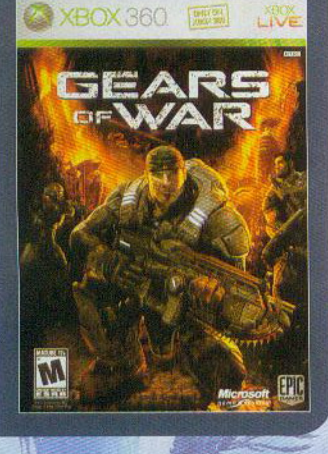
绝对独占 绝对威力

在PS2时代，由于PS2占领了70%以上的市场份额，很多第三方游戏发行商为了得到索尼的优惠，因此在PS2上推出了很多完全独占的游戏。在第一方与第三方签订的合同中，完全独占型游戏享受最高优惠待遇，某些游戏如果移植到Xbox上，所获得的额外利润可能还抵不上因而放弃的优惠待遇。进入次世代之后，X360取得了领先优势，初期其装机量比PS3高出太多，因此有某些第三方因为舍不得微软的优惠待遇而放弃制作PS3版的打算，但之后随着PS3装机量的提高，X360的第三方完全独占型游戏也非常罕见，大多是一些XBLA游戏仍保持完全独占性。

由于第一方很难再说服第三方制作完全独占的大作，为了增加自己的完全独占大作阵容，微软除了依靠自家的工作室开发第一方独占游戏外，也在通过与独立工作室合作的方式打造独占大作。微软与Epic Games合作开发的"《战争机器》系列"就是最显著的例子，这种合作方式是由微软提供从游戏开发到宣传发行的全部费用，游戏发售后，开发商还可以根据销量获得一定比例的提成，对开发商而言，这是一种零风险且一本万利的好事。当然，这种合作方式的前提是开发商必须要有足够雄厚的实力，微软当然不可能把大把的钞票花在从未开发过百万大作的二线小工作室身上。因此，这类独占游戏与微软第一方的独占重点大作有着相等的地位，通常是被安排在黄金商季作为抢占市场的战略级大作推出。目前，微软每年的游戏开发总预算中有一半是用于旗下的第一方工作室，还有一半是投入到第三方工作室。

战争机器 Gears of War

- 开发商：Epic Games
- 开发成本：1000万美元
- 销量：588万
- 发售日：2006年11月7日



这是一个所有X360玩家都耳熟能详的名字，是X360时代的《光环》，不过你可能还没有注意到，它同时也是所有次世代主机上销量最高的第三方独占游戏。不过从另一个角度来说，《战争机器》可能不算是严格意义上的第三方游戏，因为他不仅是由微软发行，而且品牌所有权也是属于微软，它更像是一款由微软外包给第三方开发的第一方游戏——虽然它确实是一款由第三方提出制作的游戏。

微软取得《战争机器》的独占权的背后有一定的运气因素，当时的微软游戏工作室总裁Ed Fries在DICE峰会中偶遇CliffyB，正好得知他有意开发一款使用次世代引擎开发的新作，而当时的Epic Games正处于招兵买马研发"虚幻引擎3"的扩张期，还准备盖一栋新的办公楼，在这个时候出现的微软对Epic来说就像是财神爷，《战争机器》的独家发行权轻而易举地就交给了微软。当然，那时Epic肯定没有想到《战争机器》会有日后的成就，否则也不至于将整个品牌都拱手让给微软。微软之所以看中《战争机器》这款游戏，很大程度上是因为"虚幻引擎3"，该引擎自从在2003年3月的游戏开发者大会中公布后，被众多游戏开发商争相采用，微软知道今后"虚幻引擎3"将成为很多次世代游戏的标准引擎，而如果能够让第一款使用该引擎开发的游戏成为X360的样板工程，将有利于引导其他使用该引擎的第三方将X360作为主力。



对微软而言，《战争机器》这笔买卖就像当年它收购Bungie一样，是一本万利的投资。该作开发成本仅1000万美元，甚至比Activision的著名垃圾游戏《蜘蛛侠3》还要低一半。不过它的宣传成本肯定远远不止这个数，在很多独占合同中，第一方愿意为游戏付出的营销费用也是第三方十分重视的条款，因为成功的商业运作可以让游戏销量倍增，第三方可以从中获得更高的销售收入提成。《战争机器》的开发团队只有30人，可见当初Epic可能并没有想过将其打造成超越《虚幻》的惊世大作。然而在2005年E3展中公开后，《战争机器》以其最为惊人的画面成为媒体和玩家的关注焦点，微软从中嗅到了商业前景，决定将《战争机器》打造成展现X360硬件实力的标志性大作，宣传预算大大增加，大概就是在那时，微软签走了《战争机器》的品牌所有权——因为对于X360来说，这已经是一个新的标志，是一个绝不容许落到索尼手中的王牌——就像当年的《光环》一样。

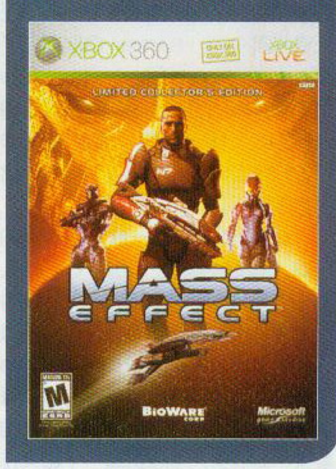
《战争机器》取代了《光环3》，被微软作为狙击PS3的大作，在PS3北美首发的10日前上市，当周X360销量从7.8万提高到10.7万，在PS3发售当周，X360销量不仅没有降低，反而因为该作的继续推动而上升到12.4万。到了第三周的感恩节期间，X360销量一举突破25万，达到PS3的4倍！之后的整个12月份，X360北美周销量从未低于20万，圣诞节前周销量逼近40万，《战争机器》数次冲上周销量榜首。

这是一个由130名精英用三年半的时间打造的科幻史诗，其中大多数员工来自Xbox评价最高的RPG《星球大战 旧共和国武士》。BioWare早些年因为《博德之门》而在PC游戏业界叱咤风云，但对于家用机玩家而言却是一个陌生的名字，如果当年不是因为微软的提拔，在PC单机游戏日趋衰弱的今天，BioWare可能也不会如此风光。为Xbox相继打造了《星球大战 旧共和国武士》、《翡翠帝国》等RPG大作后，BioWare于2004年向微软提出打造一个原创科幻史诗三部曲的计划。BioWare创始人Ray Muzyka和Greg Zeschuk是独占主义的信奉者，他们认为只有为单个平台贴身打造的游戏才能实现最高的质量。微软毫不费力地取得了《质量效应》的独占权，惟一的条件是品牌版权归BioWare所有，Zeschuk希望能够创造一个属于BioWare自己的《星球大战》。



质量效应
Mass Effect

- 开发商：BioWare
- 开发成本：2000万美元
- 销量：203万
- 发售日：2007年11月20日

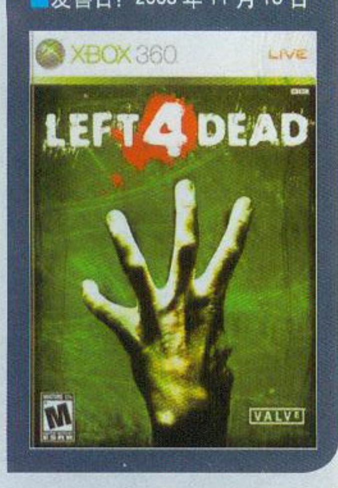


《质量效应》于2005年10月的X05会议中公开，被称为“太空歌剧”的史诗感让人们不断将其与《旧共和国武士》做比较，从开发规模来说，《质量效应》所投入的人力物力几乎是《旧共和国武士》的两倍，微软也将其作为X360时代的《旧共和国武士》进行宣传，发售时间选择在2007年感恩节前，当周在本作以及《摇滚乐队》等游戏的推动下，X360在美国销量陡增了107%。

BioWare被EA收购后，曾传出《质量效应》将变为跨平台游戏。不过微软不希望这个花费了不少宣传成本打造的品牌为索尼做嫁衣，似乎在背后向EA塞了不少钱，《质量效应2》至今仍然只确认X360版，也许会继续保持X360的独占性。

求生之路
Left 4 Dead

- 开发商：Valve
- 开发成本：1000万美元
- 销量：250万
- 发售日：2008年11月18日





2003年，Epic Games与Valve拿着各自的新作项目提案找到微软，由于Valve总是将自己的Steam网络发行系统放在第一位，无法保证X360版的独占性，因此微软最终选择了Epic Games的《战争机器》。就在那一年，《反恐精英 起源》的开发者Mike Booth成立了Turtle Rock工作室。两年后，他们开始了一个新作项目，以丧尸题材的电影为灵感，使用Valve的SOURCE引擎。

如果不是Valve的中途介入，《求生之路》可能只是一款二线的恐怖游戏。2008年1月，Valve收购了Turtle Rock。一个月后，《求生之路》被确认为X360独占游戏，显然，Valve是X360独占《求生之路》的主要原因。Valve与微软素有渊源，其创始人Gabe Newell于1983年加入微软，是“微软百万富翁俱乐部”的一员，参与了Windows前三个版本的开发。1996年Newell离开微软创办Valve，之后依然与微软保持亲密关系。Newell可能是最痛恨PS3的游戏制作人之一，他曾公然表示“PS3完全是一场灾难，索尼完全搞不清楚玩家和开发商需要什么”，更有甚者，他在《EDGE》杂志的采访中表示“PS3完全是浪费所有人的时间”。

EA取得《求生之路》发行权后曾要求Valve制作《求生之路》的PS3版，但遭到Newell的拒绝，他曾在1UP网站的采访中说：“他们（EA）希望做一个PS3版本，我们说我们没那个时间和精力，我们只能做PC和X360版。”对微软而言《求生之路》的独占权来得毫不费劲，而且该作1000万美元的开发预算外加1000万美元的宣传费用完全由Valve和EA自己掏腰包。本作是2008年末广告攻势最凶猛的游戏之一，在目前为止EA发行的所有X360游戏中，本作销量排名第三。《求生之路》在游戏业内影响力极大，身为PS3核心支持者的小岛秀夫也曾表示“对《求生之路》无法自拔”。

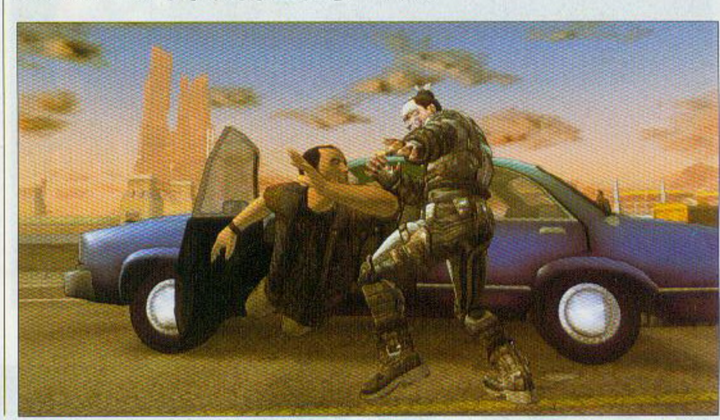
除暴战警 Crackdown

- 开发商：Realtime Worlds
- 销量：150 万
- 发售日：2007 年 2 月 20 日

通过与名制作人合作的方式获得独占游戏是最简单省钱的独占策略，尤其是对于那些正缺钱的制作人更加容易得手。《GTA》的创造者David Jones在《横行霸道 III》诞生之前就离开了Rockstar，没有享受到该系列最辉煌的时期，不过"《GTA》之父"这个头衔还是让他在业界备受尊敬。与前SCEE常务董事Ian Hetherington及前美国任天堂高层Tony Harman合伙创办了Realtime Worlds后，David Jones长期没有新作推出，要养活公司的175名员工并不容易，因此当2002年微软找上门时，David Jones给予热烈回应。

《除暴战警》是一款充满野心的游戏，当初的目标是"超越《GTA》"。由于2001年的《横行霸道 III》取得了轰动性成功，与该作失之交臂的微软痛心不已，于是找到David Jones希望为Xbox打造一个可与《GTA》抗衡的大作，Jones同意了微软的要求，但他认为制作这样一个超大作需要漫长的开发周期，双方制定的最终期限是2005年春。然而Realtime Worlds直到2004年2月才将第一个游戏DEMO交给微软，而且在其中存在大量游戏设计缺陷。几个月后，微软带着X360的规格草案找到Jones，要求将游戏改为X360平台，"这样可以多给你们一年时间"。最终，Realtimes Worlds意识到他们的野心太大，不得不对游戏设计方案进行大幅删减。之后游戏又经历了一次被制作人Phil Wilson称为"大失误"的转型——采用技术尚未成熟的Renderware4引擎，这是微软提出的建议，因为微软希望展现各种主流引擎在X360上的出色表现。然而Renderware4引擎本身存在的诸多问题让游戏开发进度又延后了一年，当游戏最终送到微软进行测试时，总共发现了3.7万个BUG，另外还有3000多个BUG成为漏网之鱼。

《除暴战警》是一个失败的合作案例，但在最终的宣传促销阶段却是一个成功的榜样，微软的杀手锏是将该作与《光环 3》的内测捆绑，这是本作销量能够达到150万的主要原因。Wilson说："微软是一家很特别的发行商，他们不仅向我们提供资助，而且尽一切努力帮助我们完成该项目。他们是一家非常让人向往的合作伙伴。"



无尽的未知 Infinite Undiscovery

- 开发商：tri-Ace
- 销量：41 万
- 发售日：2008 年 9 月 2 日



2006年4月，长着一张娃娃脸的tri-Ace社长五反田义治出现在微软的X360春季新作发布会现场，宣布将由tri-Ace联合Square Enix与微软一起开发一款动作RPG新作，以"发现"为关键词。当时这款游戏的身分并未公布，不过已足以让tri-Ace成为业界焦点。通过"关系企业"与第一方进行试探性合作是Square Enix的一贯作风，tri-Ace虽然一直为Square Enix开发游戏，但与其并无资本关系，因此通过tri-Ace与微软合作是在业界局势不明朗时的最佳选择，而且tri-Ace作品的动作性强，具有在欧美发展的前景。

《无尽的未知》是五反田义治构思十年的作品，为了开发本作，身为社长的他亲自率领研究开发部，在游戏开发一线担任程序员，可见他对本作的兴趣之深。《无尽的未知》原本是由微软注资tri-Ace开发，由微软直接代理发行，SE考虑到与索尼之间的微妙关系并未露面。但2006年11月PS3发售后陷入苦战，第三方纷纷择木而栖，SE也在2007年度X360简报会中宣布与微软共同发行本作，该作的版权归两家公司共同所有。五反田义治之所以亲自进行本作的程序制作，是因为要打造tri-Ace自己的次世代引擎，为《星之海洋 4》以及今后tir-Ace的所有次世代游戏做准备。微软的技术和资金支持让tri-Ace在2007～2008年间积累了在日本RPG游戏开发团队中数一数二的技术实力，而针对X360优化的引擎也意味着今后tri-Ace的游戏将以X360为主要开发平台。

在《无尽的未知》发售前，X360由于正处于降价前最后的准备期，因此周销量跌到了不足1000台的历史低谷。而在《无尽的未知》上市当周，伴随X360的降价以及同捆版的发售，X360销量达到了2.87万台，增幅达到了惊人的29倍！X360的秋季商战由此拉开帷幕，之后X360在日本连续七周销量超越PS3，这是微软在日本有史以来最持久的一场胜利。虽然由于人设等方面的败笔，《无尽的未知》日本销量仅12万，但在美国成功销售了20万套，欧版销量也有9万套。



星之海洋 4 最后的希望

Star Ocean The Last Hope

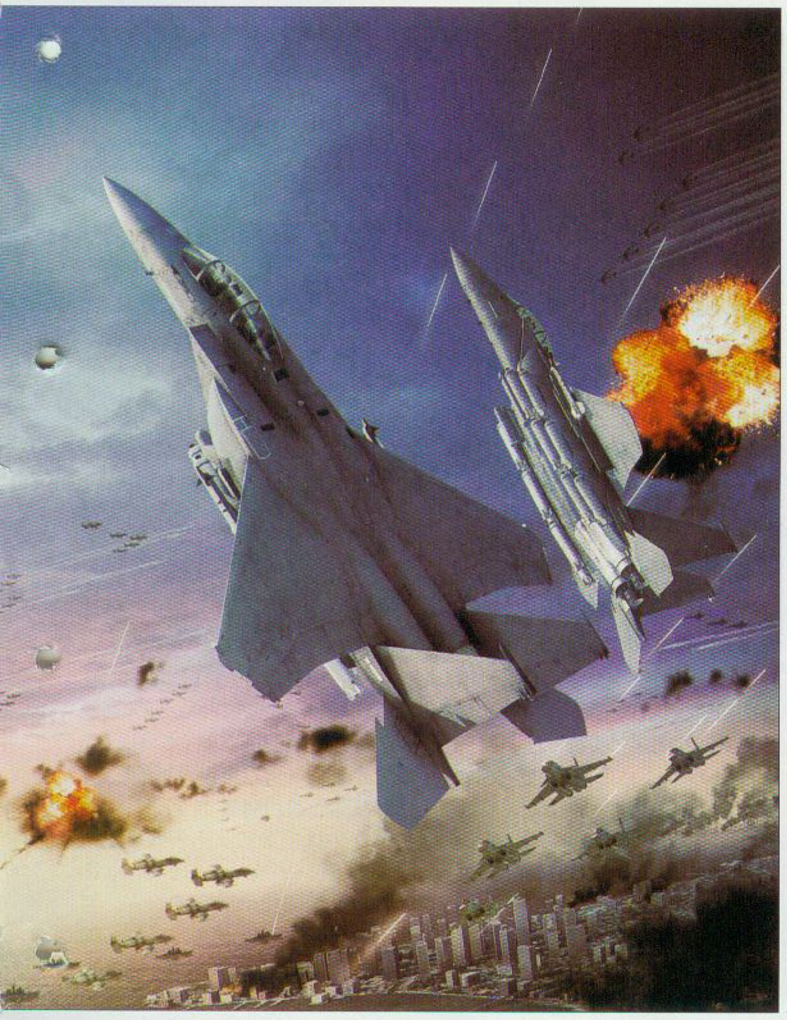
■开发商：tri-Ace
■销量：33.6 万
■发售日：2009 年 2 月 19 日



2003 年《星之海洋 3》制作完成后，《星之海洋 4》也开始进入初期规划阶段，不过当时是准备制作成 PS2 游戏，之后 tri-Ace 因忙于其他项目，因此本作的开发暂时搁置。直到《无尽的未知》投入制作，并且开发了相应的游戏引擎，《星之海洋 4》也决定使用该引擎，制作成次世代游戏。2007 年初“星之海洋 特别舞台”首次公开，之后在 Square Enix Party 中宣布该作正是《星之海洋 4》，不过并未公布对应平台，这实际上是暗示微软《星之海洋 4》的平台归属有谈判的余地。

由于《星之海洋 4》使用的是《无尽的未知》引擎的进化版，同样是面向 X360 优化的技术，当时 tri-Ace 尚未完成该引擎的 PS3 版，因此《星之海洋 4》其实一直是以 X360 为目标而开发。五反田义治本人曾数次向媒体表示，他认为 X360 是一台硬件设计非常完美的主机，不仅性能强大，而且游戏开发环境非常友好。在《薄暮传说》之后，《星之海洋 4》也归顺 X360，《DQ》与《FF》之外最著名的两大日系 RPG 在 X360 上再续前缘，微软正借此逐渐改变日本玩家对 Xbox 品牌的观念。《星之海洋 4》发售首周销量达到 16.6 万套，刷新了 X360 游戏在日本的首周销售记录，当周在日本游戏销量榜中登上了榜首。X360 当周销量增幅达到 150%，以 2.5 万台的销量不仅击败 PS3，更首次超越了 Wii，坐上了家用机硬件销量榜首宝座。截至 4 月份，本作在日本累计销量为 20 万套。在美国由于销售周期较短，目前仅有 13.5 万套的销量，随着 6 月份欧版的发售以及今后廉价版的推出，相信本作应该可以突破 50 万套销量大关。虽然本作很可能只是限时独占而非完全独占，但对于微软而言这已经不重要，今年春季期间 X360 在日本的平均周销量水平从去年的 2000 台左右提高到 8000 台左右，在《FAMI 通》的主机满意度调查中，X360 成为日本玩家满意度最高的主机，X360 在日本玩家心目中的印象正随着大作持续不断的推出而逐步改变。





皇牌空战 6

Ace Combat 6 Fires of Liberation

■开发商：NBGI
■销量：82 万
■发售日：2007 年 10 月 23 日



长期以来，“《皇牌空战》系列”一直是以北美为主要市场，虽然系列销量呈下降趋势，但 PS2 版的《皇牌空战 5》在北美依然有 100 万套以上的销量。将《皇牌空战 6》交给在北美拥有最大核心玩家群的 X360 显然是精明之选。2007 年 3 月 20 日，就在 Capcom 宣布原本 PS3 独占的《鬼泣 4》改为跨平台的第二天，NBGI 公布了 X360 独占的《皇牌空战 6》，给索尼造成沉重打击。把欧美为主力的游戏投向 X360 是日本大多数第三方的心态，Capcom 的成功尝试也是一个现成的榜样。《皇牌空战 6》在 2007 年 E3 展期间提供试玩版下载，首周下载量即突破 50 万，最终超过了 100 万。本作美版销量达到了 48 万套，欧版也有 20 万套的销量。《皇牌空战》本身在日本也有相当的影响力，本作在日本上市首周销量达到 7.3 万，当周 X360 销量增幅达到了 380%！引起了 X360 在日本的首次缺货现象，当周 X360 的销量成功超越了 PS3。本作全球累计销量高达 82 万套，是 NBGI 销量最高的 X360 独占游戏。

限时独占 独领风骚

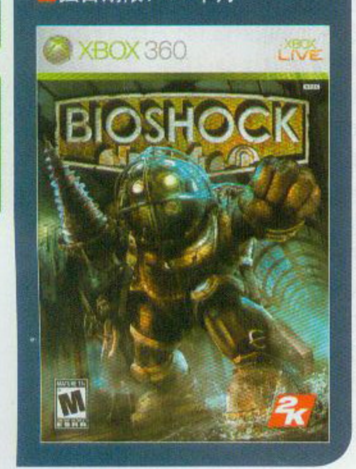
通常第一方与第三方之间的独占合同都有时间期限，当合同到期后，第三方就可以任意处置其原本独占的游戏。在这种情况下，只要移植成本不超过在另一台主机上销售的利润，第三方就会选择跨平台。这种在合同到期后跨平台的游戏就是“限时独占”，它正在成为目前业界独占游戏的主流形式。在X360发售后的第一年内，第三方没有其他次世代主机可选，因此只能在X360上推出限时独占的游戏。从严格意义上说，此类游戏也不能算是独占，因为与第一方之间不存在独占协议，因此不在本文讨论之列。这段期间发售的很多大作后来都推出了PS3版，不过由于风头已过，这些移植游戏的销量都很低。在PS3发售初期，由于开发商对于PS3复杂的开发环境仍然非常苦手，绝大多数跨平台游戏都是面向X360开发，先做好X360版再移植到PS3是效率较高的开发方式，因此这段时间限时独占的概念也很受第三方欢迎，一方面他们可以从限时独占的合同中获得一些优惠条件，另一方面也不用将游戏押到PS3版开发完成后再双版本同步上市，X360版开发完成后即可提前推出。

限时独占游戏也分为短期限时和长期限时两种。对于X360而言，如果独占期限长达半年甚至一年，其作用几乎与完全独占型游戏无异，因为游戏的宣传与媒体的关注和炒作都将集中于X360版，没有几个玩家会放着现成的X360版不顾而为PS3版等待大半年。而且由于合同约束，此类游戏会被作为完全独占型游戏进行宣传，直到X360版几乎卖光之后才会公布其他版本。日本的绝大多数X360独占游戏就是属于长期限时独占，合同期限一般为一年。日本游戏开发商对次世代比较“慢热”是微软成功取得多款限时独占游戏的主要原因之一，日本游戏公司十几年来早已习惯了单平台的游戏开发制度，缺乏双版本同时开发的经验，而且RPG等游戏类型工程规模大，移植难度高。更何况是在PS3这种开发环境恶劣的平台上，双版本同步制作所需的人力物力让多数公司难以承担。而为微软开发长期独占游戏，不仅可以获得资金援助和宣传支持，而且可以积累次世代游戏研发经验，因此在日本的多数X360独占游戏都在亏本的情况下，第三方仍然愿意与微软保持限时独占的合作模式。

另外一种是短期限时，X360版仅比PS3版提前几周甚至几天，但这种独占的作用也不容小觑。核心向大作的首周销量一般占最终累计销量的三分之一以上，这类游戏发售后主机销量随之上升的局面通常也只能维持一两周的时间，肯为一款游戏购买主机的玩家显然是迫不及待地购买最早发售的版本。对于第三方而言，这种独占方式的好处是既可以获得微软的优惠，又不至于对PS3版的销量造成太大影响，因为此类游戏是作为跨平台游戏进行宣传，对游戏本身感兴趣的玩家不会由于晚了一两个星期而放弃，这种独占方式影响的是那些在游戏发售首期连同主机一同购入的忠实支持者，而这正是提升主机销量的生力军。因此短期独占游戏在主机战争中的威力不容小觑。

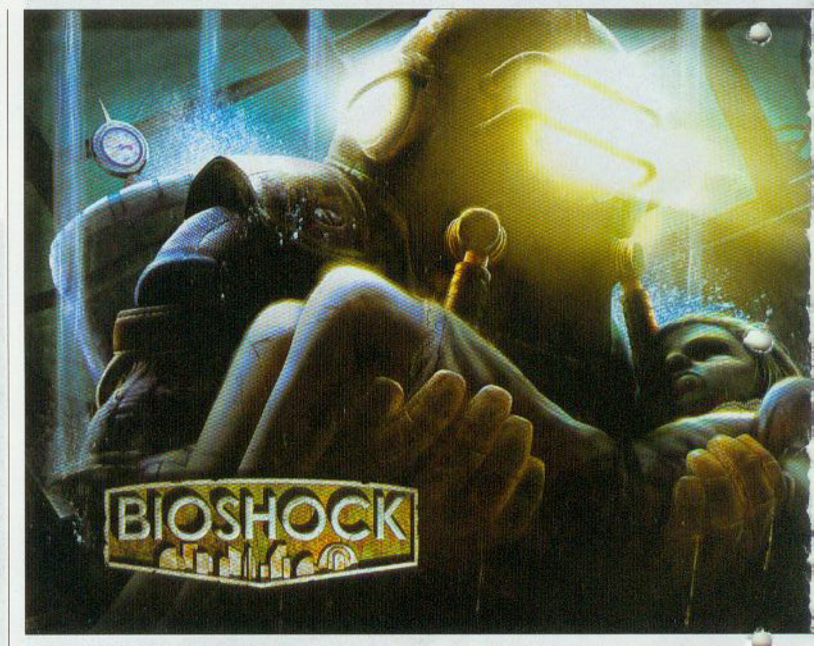
生化奇兵 BioShock

- 开发商：2K Games
- 销量：216万
- 发售日：2007年8月21日
- 独占期限：14个月



在Xbox时代，Take-Two曾经找到微软，准备将他们的《横行霸道III》的独占权交给Xbox，结果这款在当时并未引起关注的游戏居然因为太暴力而被微软拒之门外。这次失误让微软追悔莫及，当X360计划启动时，Take-Two成为微软重点公关的目标。彼得·摩尔愿意为《横行霸道IV》的独占权支付一大笔钱，但考虑到该系列在PS2上每套平均一千多万的销量，Take-Two无论如何不愿放弃PS系用户，不过他们愿意将另一款重点原创新作的限时独占权卖给微软。

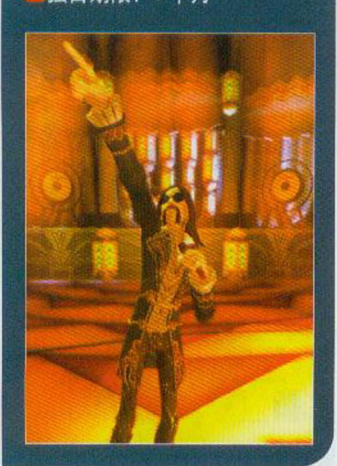
《EGM》杂志曾经在一则报道中说：“根据我们的探子回报，微软向发行商2K付了一大袋的钱阻止它流向索尼的平台。原本为PS3版准备的独家内容也可能出现在X360的年度游戏版中。”据《生化奇兵》PS3版首席程序员透露，微软原本对《生化奇兵》兴趣不大，虽然它可以说是经典名作《网络奇兵2》的续作，但似乎过于核心向，难以大众化推广。《生化奇兵》早在2004年就已经公布，直到在2006年E3展中引起玩家和媒体的强烈关注，并且捧走无数“E3 06最佳游戏奖”后，微软才来到Take-Two谈独占事宜。当时PS3版的开发仍处于初期阶段，而且困难重重。微软提出包办《生化奇兵》的绝大多数宣传费用，成功换来了该作的限时独占权。据称当时微软如果多支付一些赞助费，Take-Two将会把完全独占权拱手相让，但微软当时仍然无法确认该作是否会获得足够成功的销售成绩。



2006年9月，微软在巴塞罗那召开的X06大会中宣布取得了《生化奇兵》的独占权，之后在微软的各种宣传活动中，都会把《生化奇兵》作为一个宣传的焦点。2007年8月《生化奇兵》试玩DEMO在Xbox LIVE上发布之后，成为最快突破百万下载量的游戏DEMO，因而被收录到《吉尼斯世界纪录》中。游戏发售后首月销量49万，在当月销量榜中排名第三。由于该作获得了媒体的超高评分，Take-Two在游戏发售当周股价飙升了20%。当月，X360在美国的销量从7月份的16.1万台突增至36万，销量达到PS3的两倍。

摇滚乐队 2
RockBand2

■开发商：Harmonix
■销量：158 万
■发售日：2008 年 9 月 14 日
■独占期限：1 个月



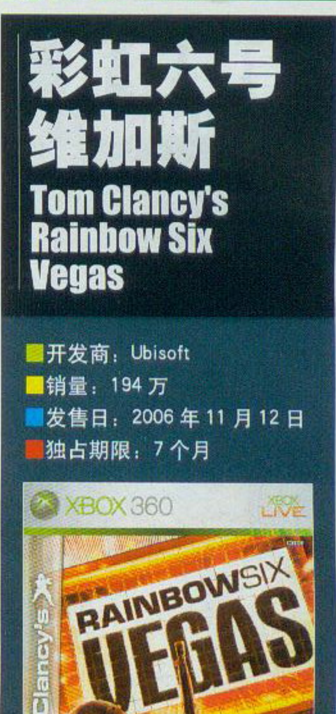
《摇滚乐队 2》是短期型独占的最典型案例。微软将 9 月份作为彻底压制PS3的一个分水岭，从月初开始将X360售价降低50美元，并配合大批独占大作，扩大与PS3的距离。这是微软与MTV的一次双赢，通过微软的辅助，《摇滚乐队 2》比竞争对手《吉他英雄 巡回演出》提前一个月发售，并在微软的合作宣传下大举抢占市场。

虽然《摇滚乐队 2》在9月份的销量榜中仅排名第三，但由于其包含乐器的全套游戏售价高达180美元，因此在销售额方面高居当月软件榜首。虽然只是独占一个月，X360版《摇滚乐队 2》的销量超过了Wii、PS3和PS2版的总合（PS3版58万、Wii版54万、PS2版21万），微软的支持让《摇滚乐队 2》在X360上出现超越《吉他英雄》之势。



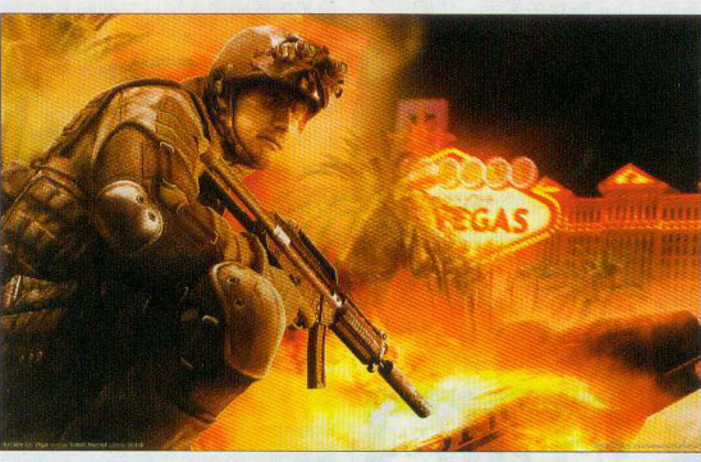
彩虹六号 维加斯
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

■开发商：Ubisoft
■销量：194 万
■发售日：2006 年 11 月 12 日
■独占期限：7 个月



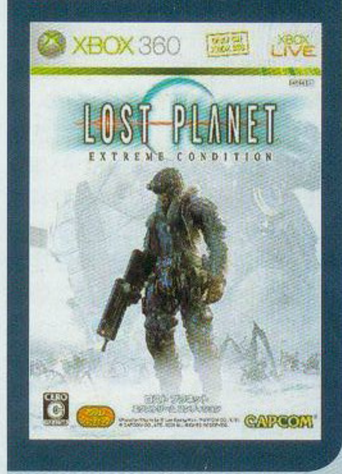
2006年11月，PS3发售期间，微软准备了大量独占大作严阵以待，除了《战争机器》外，实力最强的就是这款《彩虹六号 维加斯》。这是一个无需微软努力即可信手拈来的独占游戏，育碧要赶在年末档期发售，只能选择X360。虽然育碧的游戏开发实力强劲，但对于刚刚发售的PS3，要在PS3首发同期与X360版同时做好PS3版几乎不可能。《彩虹六号 维加斯》以其惊人画面与同期发售的《战争机器》相得益彰，让首发期间的所有PS3游戏都相形见绌。IGN网站将本作评为2006年最佳游戏，《Xbox官方杂志》也将其评为年度游戏。

《彩虹六号 维加斯》也是一个三方共赢的合作案例，游戏使用了Epic Games的“虚幻引擎3”开发，在微软的穿针引线下育碧与Epic Games进行了技术合作，将“虚幻引擎3”的威力在X360上发挥得淋漓尽致。两款使用“虚幻引擎3”的游戏在同一时期推出，而且都有着让X360仿佛得以重生的画面进化，这让寻找Epic寻求引擎授权的厂商络绎不绝，而X360也被认为是最适合该引擎的平台。



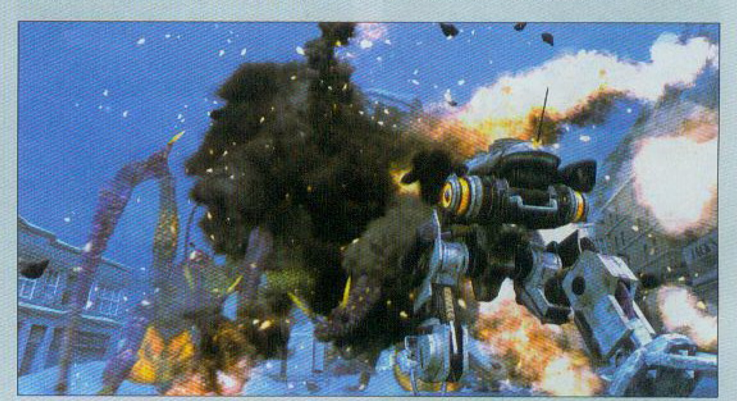
失落的星球
Lost Planet Extreme Condition

■开发商：Capcom
■销量：176 万
■发售日：2006 年 12 月 21 日(日版)
■独占期限：14 个月



2004年9月，Capcom开始进行MT Framework引擎的开发，4个月后，采用该引擎的《丧尸围城》投入制作。Capcom游戏开发总指挥稻船敬二希望尽快抢占次世代市场，因此《丧尸围城》制定的目标是在X360发售初期推出，因此也就只能是一款X360的独占游戏。《丧尸围城》的开发渐入佳境后，《失落的星球》也开始投入制作，Capcom为该作投入了2000万美元，原本是打算作为PS3首发期间发售的跨平台游戏，但在开发中途，索尼迟迟未能发布PS3的开发工具，另一方面微软向Capcom提出了可与其共同出资2000万美元作为宣传预算的诱人条件，《失落的星球》于是也成为了X360的限期独占游戏。

由于有微软的资助，《失落的星球》在北美发售期间的广告宣传规模创造了Capcom历史上的新纪录，除了在网络上无所不在的广告外，还有全美影院的《皇家赌场》上映时段60秒广告插播、全美橄榄球联赛决赛期间的广告插播等耗费血本的广告，在2006年12月4日到31日的圣诞黄金商季期间，在纽约时代广场的3000平方英尺街头大屏幕中，随时都可以看到《失落的星球》滚动播出的60秒广告，据统计共有4000万人次看到该预告片。另外，本作首发期间在美国部分地区的午夜首发活动也几乎达到了《光环 3》的规格，其中在旧金山的官方活动主场共有1400名玩家排队。这次与微软的成功合作让Capcom受益匪浅，以至于首款采用MT Framework 2.0引擎的《失落的星球 2》也决定由X360独占。



信赖铃音 Eternal Sonata

- 开发商：NBGI
- 销量：16.1 万
- 发售日：2007 年 6 月 14 日
- 独占期限：15 个月



在游戏业界的朝代更迭中，Namco 总是扮演着先锋角色。FC 时代 Namco 是任天堂最早的加盟商之一，而十几年前索尼崛起时，Namco 也是最早宣布支持 PS 的主力第三方。如今早已与 Bandai 合并的 Namco 又一次成为倒向微软的急先锋，在《山脊赛车 6》、《偶像大师》等独占游戏后，NBGI 带来了微软最为看重的 RPG。

《信赖铃音》是微软继《蓝龙》之后重点宣传的 RPG，微软不仅提供了开发和宣传费用，还帮助 tri-Crescendo 工作室实现规模的大幅扩张，到处发布招聘广告，为本作专门招募了一批新员工。游戏的开发质量上乘，《FAMI 通》评分达 35 分。在本作发售之前，X360 在日本的销量已经跌到 3000 台以下的危险水平，而《信赖铃音》发售当周即大幅提升到 7800 台，X360 在当周的软件总销量超越了 PS3。



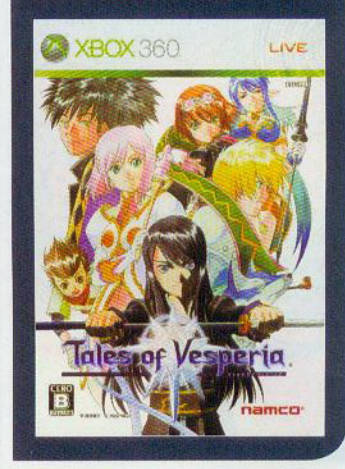


由于在 Xbox 时代后期出现了日系游戏几乎断档的局面，让购买了 Xbox 的玩家大失所望，在 X360 时代，微软要改变 Xbox 这个品牌给日本人留下的恶劣印象，必须要持续不断地提供高质量 RPG。微软虽然为 X360 带来了《蓝龙》、《信赖铃音》等原创 RPG 大作，但若论硬件销售牵引力，知名系列作的实力远高于原创游戏。微软从 NBGI 取得了《信赖铃音》的同时，下血本取得了《薄暮传说》的限时独占权。《薄暮传说》公布时，X360 在日本的装机量只有 58 万，而 NBGI 明确表示，为 PS3 和 X360 开发一款质量过得去的 RPG，至少要卖 50 万套才能回本。显然 NBGI 由始至终都没有指望能够从《薄暮传说》的销售中盈利，微软承担绝大部分开发费用才是其动力所在。另外一个原因是微软答应 NBGI 在海外市场共同推广《薄暮传说》，NGC 的《仙乐传说》曾在欧美卖出了 53 万套，如果《薄暮传说》能够在海外获得同样的成绩，将可让 NBGI 大赚一笔。

《薄暮传说》在日本发售首周销量超过 10 万套，创下 X360 在日本的首周最高销量纪录。当周 X360 在日本的周销量水平从之前的 5000 台左右直线提升到 2.5 万台左右，达到了 PS3 的两倍。微软虽然知道《薄暮传说》会大大提高 X360 的销量，却没有料到效果如此惊人，以至于当周日本全境出现了 X360 的极度缺货现象，微软数日后在官方网站向玩家发表了致歉声明。NBGI 为《薄暮传说》打出了"系列最高杰作"的口号，日本本土最终出货量超过 20 万套，逼近《蓝龙》；在美国该作销量为 10.7 万，这是一个让 NBGI 失望的数字，不过还是超过了《深渊传说》。

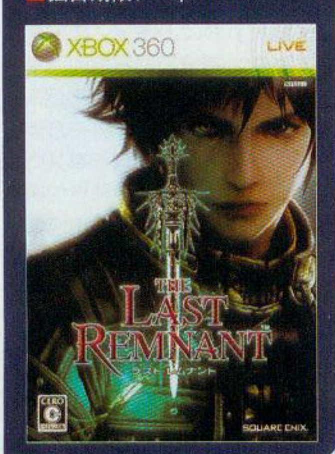
薄暮传说 Tales of Vesperia

- 开发商：NBGI
- 销量：30 万
- 发售日：2008 年 8 月 7 日
- 独占期限：1 年



最后的神迹 The Last Remnant

- 开发商：Square Enix
- 销量：49 万
- 发售日：2008 年 11 月 20 日
- 独占期限：1 年



2005 年，PS2 的《浪漫沙加 吟游诗人之歌》发售之后，制作人上田信之率领着"《沙加》系列"团队开始进行次世代新作的开发，当时只是进行游戏项目的初期规划。直到 2006 年末，这款新作才开始投入全面开发。由于在项目的概念构思中提出了以动作性、大军势为卖点的开发方向，Square Enix 高层认为在欧美有发展潜力，因此决定作为 PS3/X360 跨平台游戏，并且赶时髦地获得了 Epic Games 的"虚幻引擎 3"授权。几个月后，《最后的神迹》在欧美杂志上率先公布，之后在 2007 年 5 月的"Square Enix Party 2007"中正式亮相。

《最后的神迹》当初的宣传口号是"PS3/X360 版全球同步发售"，然而在此过程中 SE 发现在 PS3 上使用"虚幻引擎 3"极为困难，开发团队曾在美国 Gamespy 网站的采访中说："我们一直使用虚幻引擎 3 开发，然而该引擎在 PS3 上的进展非常缓慢，在《虚幻竞技场 III》发售之前几乎没法用。"《虚幻竞技场 III》对 PS3 的意义就像《战争机器》之于 X360，是 Epic Games 向其他游戏公司展示"虚幻引擎 3"实力的样板型游戏，在该作开发过程中也在逐步优化该引擎 PS3 版本的各种功能，而即使是 Epic Games 官方也用了两年半的时间才将 PS3 版《虚幻竞技场 III》做好，初次使用欧美游戏引擎的《最后的神迹》团队自然更难以驾驭。另一方面，"虚幻引擎 3"的 X360 版本早已在微软和 Epic Games 的共同努力下有着完善的功能和开发环境，《最后的神迹》制作人高井浩曾说："使用虚幻引擎 3（X360 版）的开发过程对我们来说简直是一种享受。"

PS3 版"虚幻引擎 3"的应用障碍让《最后的神迹》团队不得不将 PS3 版的开发暂时搁置，微软不失时机地找到 Square Enix，一边洽谈《最终幻想 XIII》的 X360 版事宜，一边顺带挖走了《最后的神迹》。2008 年 6 月，在微软的日本 RPG 发布会中，SE 宣布本作从跨平台改为 X360 版限时独占。之后又有传闻称由于 PS3 版依旧开发不顺，因此很可能被完全取消，如今在 PC 版都已经发售的情况下，PS3 版仍然没有任何消息。本作在日本发售首周销量达到 10.2 万套，当周 X360 销量提高八成，达到了 1.5 万台，之后的年末商季里一直保持着每周一万台以上的销量。虽然《最后的神迹》在日本只有 16 万套的最终销量，但在欧洲和美国如愿以偿地实现了总共 33 万套的销量。



忍者龙剑传 II
Ninja Gaiden II

■开发商：Tecmo
■销量：100 万
■发售日：2008 年 6 月 3 日
■独占期限：1 年

板垣伴信是微软最忠实的支持者，当年微软为 Xbox 而在日本四处游说时，取得的第一场大胜利就是赢得了板垣伴信的支持。作为日本游戏业界的“坏小子”，板垣伴信没有日本人彬彬有礼而又保守忠君的思想，当 Xbox 之父布莱克利找到他时，他们在会议室里密谈了整个上午，会议的细节没有人知道，人们只看到板垣伴信与布莱克利走出会议室时，与对方进行了“热情的拥抱”。之后板垣伴信经常邀请布莱克利到他家做客，这对于板垣伴信是破天荒的举动，因为即使在 Tecmo 内部也很少有人与他有如此亲密的关系。在板垣伴信的影响下，Tecmo 成为 Xbox 时代微软在日本的头号盟友，而《死或生》和《忍者龙剑传》的畅销也让 Tecmo 进入高速发展期，板垣伴信在 Tecmo 的地位达到了超越社长的地步，因此微软自然是借助板垣伴信轻轻松松地获得了《死或生 4》和《忍者龙剑传 II》的独占权。

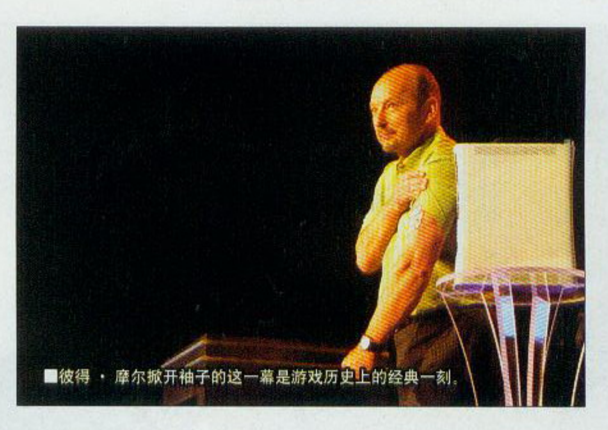
如果不是因为板垣伴信的辞职，《忍者龙剑传 II》很可能会成为 X360 的完全独占游戏，也不会有后来公布的 PS3 版《忍者龙剑传 Σ2》。板垣伴信在位期间曾公然辱骂 PS3 的《忍者龙剑传 Σ》，可见他对于将续作移植到 PS3 是极力反对的。在板垣伴信辞职后，一直有传闻说微软将会把他召入麾下。虽然板垣伴信至今没有透露他未来的计划，不过从他与微软的关系不难猜测，未来板垣伴信很可能会在微软的幕后资助下成立游戏工作室，专为 X360 打造独占游戏。事实上这种通过拉拢制作人的方式获取独占游戏的做法微软可谓得心应手，从坂口博信到水口哲也、五反田义治等，受过微软恩惠的名制作人不计其数，而这种公关战略正是从当初板垣伴信投靠微软开始。板垣伴信的支持为 Xbox 带来的好处给微软以极大的启示，通过“收买”制作人，让制作人说服公司管理层，这可能是获取独占游戏最有效的方式。



内容独占 能者得之

在跨平台已经成为第三方共识的情况下，独占策略正在从明刀明枪的争夺转入更为隐蔽的新战场。2009 年后，PS3 的装机量突破 2000 万，广大第三方已经无法忽略这个巨大的市场，而且在 PS3 发售两年多之后，第三方对于 PS3 的游戏开发环境也渐渐熟悉，早期由于开发难度高而选择 X360 独占的第三方正在将跨平台成为战略标准。但在这样的业界局势中，微软的金钱魔力仍然在诱惑着第三方以次世代主机独有的独占方式支持 X360。

网络正在成为次世代主机不可或缺的一部分，随之而来的是 DLC（下载内容）的普及。游戏发售前通过网络提供试玩版，游戏发售后再追加资料片下载，这已经成为很多游戏常见的经营方式，而试玩版与资料片的独占也随之成为一个重要新课题。独占试玩版的作用是主要是赚个吆喝，一般是以限时独占的方式，最早发布的试玩版总是会吸引最多人的目光。试玩版对次世代游戏的销量推动作用不容小觑，在 PS2 和之前的 PS 时代，通过杂志或展会赠送试玩碟被认为是游戏厂商最下血本也是最有效力的宣传手段之一，而网络时代的来临让试玩 DEMO 的发布几乎降到了零成本，而宣传作用却丝毫未减。Capcom 曾明确表示，通过试玩版在玩家中引起的话题性是《丧尸围城》成功的主要原因，因此之后的《失落的星球》曾两度发布试玩版。从试玩版的下载量也可以大致猜测游戏的销售前景，例如《生化危机 5》试玩版的下载量为 400 万（X360/PS3 累计），首批出货量也是 400 万。

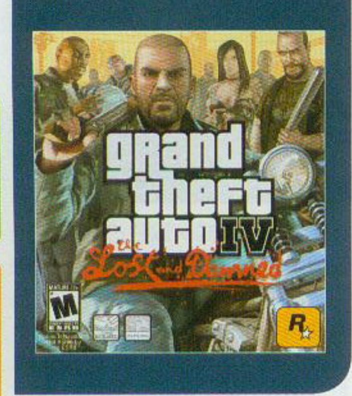

■彼得・摩尔掀开袖子的这一幕是游戏历史上的经典一刻。

试玩版有助于提高游戏的销量，不过对主机本身不会有什么影响，毕竟不会有玩家因为区区一个提前发布的试玩版而购买主机。但独占的资料片却有可能在玩家的版本抉择中发挥关键作用。在两大主机的游戏阵容趋同的情况下，小小的独占内容可能会有着四两拨千斤的作用。同一款游戏摆在你面前，PS3 与 X360 版同日发售，画面质量也几乎没有区别，这时你可能会因为 X360 版有独占的资料片而放弃 PS3 版，毕竟身为一个游戏的忠实支持者，肯定是选择最完整的版本。正是由于这种道理，微软对于无法得到独占权的游戏，经常会从独占资料片上下手，而且出手阔绰。最著名的例子是《横行霸道 IV》的两个 X360 版独占资料片，微软为其支付了 5000 万美元，目的就是要告诉全球数千万《GTA》迷：要玩到最完整的《横行霸道 IV》只能购买 X360！

由于未来 X360 与 PS3 之间的竞争将更加激烈，完全与限时独占权都将更加难以得手，内容独占将成为今后微软第三方独占策略的主流。除了微软的金钱诱惑外，Xbox LIVE 更活跃的用户群体也将让 X360 版的内容独占更受第三方青睐，付费资料片本身就是一个相当可观的新收入源。X360 迄今为止已经创造了 10 亿美元以上的下载收入，其中有很大一部分来自付费资料片。据市调公司估计，到 2011 年之后，Xbox LIVE 平均每年的下载收入都将达到 10 亿美元以上，为 X360 打造独占资料片将成为第三方的全新生财之道，同时还可以延长游戏的生命周期，预计未来 X360 的独占资料片将会大量涌现！

横行霸道 IV
Grand Theft Auto IV

- 开发商：Rockstar
- 发售日：2008 年 4 月 29 日
- 资料片发布时间：2009 年 2 月 17 日
- X360 版销量：700 万
- PS3 版销量：558 万



2006 年的 E3 展中，彼得·摩尔掀起袖子宣布《横行霸道 IV》将会降临 X360，当时人们还以为这款千万级巨作成为了 X360 独占游戏。几个小时后，人们才知道这其实是一款将会在 PS3 和 X360 上同时发售的跨平台游戏。但彼得·摩尔告诉人们，X360 版将会有两个独占资料片，而且这是两个“超级资料片”，将会有完整游戏般的丰富内容。2007 年 6 月，Take-Two 在其财务说明会中透露，微软为了这两张独占资料片而支付了 5000 万美元。这则消息一传出引起业界震惊，要知道，开发成本超过 2000 万美元的大作都屈指可数，2500 万美元买一个资料片简直是匪夷所思，这也间接证明了微软对第三方出手有多么阔绰。此后，这堪称史上最昂贵的资料片一直是业界关注的焦点，微软每次提及《GTAIV》总不忘提醒人们这两战独占资料片的存在。

《横行霸道 IV》号称开发成本过亿，但使用现成素材开发的资料片，其成本绝不可能超过千万美元。微软用 5000 万美元购买独占资料片，无非是要让 X360 版《GTAIV》成为玩家的首选版本，让玩家可以为

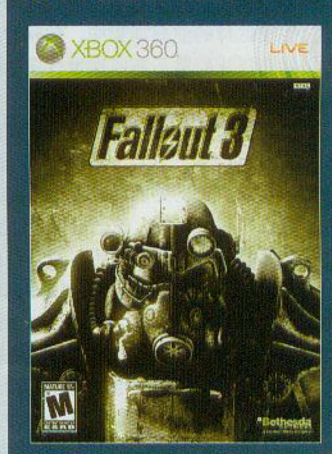


《GTAIV》购买 X360 而不是 PS3。《GTA》是一个因 PS2 而崛起的游戏系列，微软不可能取得其独占权，但独占资料片可使其吸引那些摇摆不定的玩家。此外，《GTAIV》的资料片也可以大大提高 Xbox LIVE 下载业务的活跃度。

据美国电子娱乐设计与研究（EEDAR）机构分析家 Jesse Divich 估算，《迷失与诅咒》的首月销售额为 2100 万美元，其中 300 万美元为店头销售的零售版，还有 1800 万美元来自下载收入。EEDAR 预计该资料片最终可以达到 4000 万美元的销售收入。Wedbush Morgan 证券分析家 Michael Pachter 的预测与之完全相同，他认为《迷失与诅咒》的销售状况令人满意，因此将 Take-Two 的股票评级从“持有”提高到“买入”，该公司股价因而提高了 3%。没人知道这笔下载收入在微软和 Take-Two 之间如何分配，可以肯定的是 Take-Two 和 Rockstar 无论如何都是大赢家，《GTAIV》的游戏销售和资料片收入总共已达到 8 亿美元。而微软也实现了将 PS2 时代头号大作转为以 X360 为主力平台的目标，X360 版《GTAIV》销量比 PS3 版高出将近 150 万套。

辐射 3
Fallout 3

- 开发商：Bethesda Softworks
- 发售日：2008 年 10 月 28 日
- 资料片发布时间：安克雷奇行动：2009 年 1 月 27 日
- The Pitt：2009 年 3 月 25 日
- Broken Steel：2009 年 5 月 5 日
- X360 版销量：232 万
- PS3 版销量：139 万



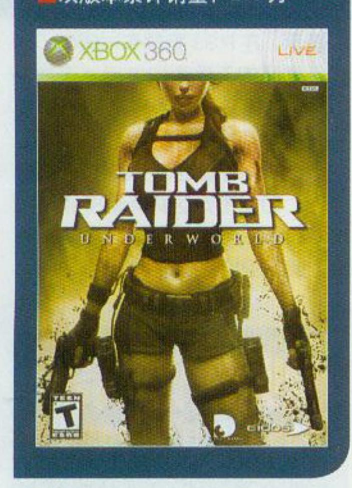
2004 年 7 月，Bethesda Softworks 开始开发《辐射 3》，但之后由于将《上古卷轴 IV》作为主力，《辐射 3》的开发被暂时搁置，直到该作发售之后，《辐射 3》的主体开发工作才正式展开。由于《上古卷轴 IV》在 X360 上实现了巨大的商业成功，《辐射 3》以 X360 版为主力是一开始就已确立的原则。游戏使用的是与《上古卷轴 IV》相同的 Gamebryo 引擎，同样也是为 X360 而优化的技术。通过两个版本的对比不难发现，X360 版无论在贴图质量、光影效果还是帧率方面都明显强于 PS3 版，因此 X360 版的媒体平均得分比 PS3 版高两分左右。由于在 2007 和 2008 年连续两届 E3 展中赢得了无数大奖，Bethesda Softworks 充满信心地为《辐射 3》进行了空前的广告轰炸，例如在《纽约时报》上刊登全版广告。游戏的 PC、X360 和 PS3 三大版本首批发货量达到 470 万套，其中 X360 版是绝对主力。

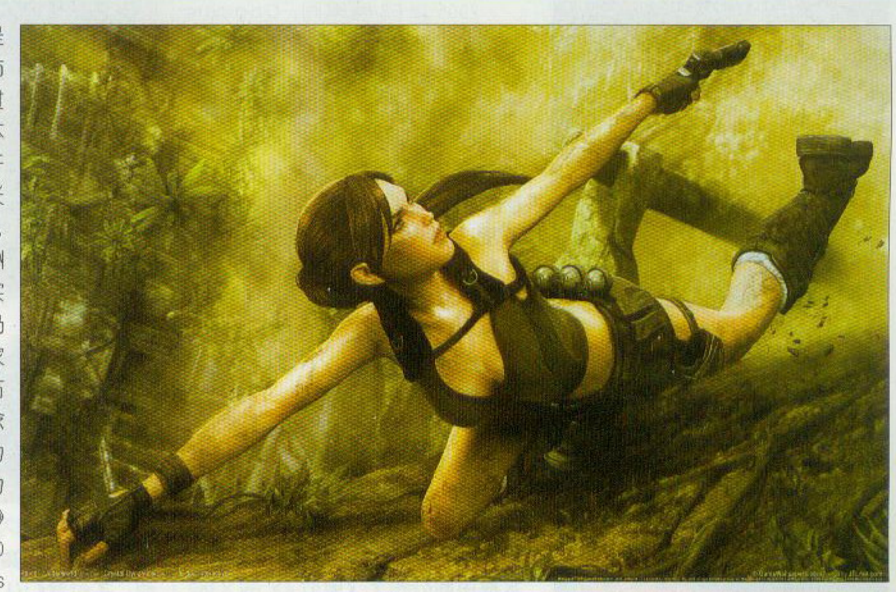
据 Lazard Capital Markets 分析家 Colin Sebastian 透露，《辐射 3》在各种展会中载誉而归之后，微软找到 Bethesda 洽谈独占事宜，由于当时 PS3 版已经公布，因此只能通过独占资料片的方式让 X360 版享受特别待遇。Bethesda 在 E3 2008 中公布了 X360 的独占资料片。Bethesda 总共为 X360 制作了三个资料片，定价均为 10 美元。这三个资料片加起来总共有十几个小时的游戏时间，相当于多数游戏整个流程的长度。



古墓丽影 地下世界
Tomb Raider Underworld

■开发商：Eidos
■发售日：2008 年 11 月 18 日
■资料片发布时间：
尘封：2009 年 2 月 10 日
劳拉之影：2009 年 3 月 10 日
■双版本累计销量：260 万





《古墓丽影》是一个立足于欧洲市场的游戏系列，过去该系列在欧洲本土的销量一直高于美国。由于是成长于PS的游戏系列，而且PS3在欧洲也有相当雄厚的实力，因此该系列仍然是以PS系玩家为主。之前的《古墓丽影 周年纪念版》PS2版销量为X360版的三倍。为了将《古墓丽影》的玩家也挖到X360上，微软与Eidos签订了《古墓丽影 地下世界》两张资料片的独占协议，这两张资料片在游戏开发后期就已经投入制作，并且选在距离游戏发售还有一个月之时公布，为的是提醒玩家只有在X360上才能玩到完整的《古墓丽影 地下世界》。作为《古墓丽影》首款为次世代主机贴身打造的游戏，水晶动力工作室为本作研发了一个新引擎，投入了有史以来最大的开发团队。虽说两个版本的累计销量达到了260万，但是与Eidos的预期仍然有不小的差距，通过付费资料片增加一些收入将成为今后Eidos的一个新战略。水晶动力工作室总经理Sean Vesce说："今后任何游戏的发售只不过是玩家新体验的开始。"

《古墓丽影 地下世界》不仅为X360提供了两个总时长达6个小时的独占资料片，而且试玩DEMO也是由X360独占，这让一些PS3用户非常愤怒，以至于出现了拒买《地下世界》的倡议。MTV网站的一位网友tirminyl说："我不仅不想买，连租都不想租了。Eidos，感谢你帮我省钱了。问题是，既然你对PS3版都懒得宣传，连试玩版都不愿意给PS3玩家，那还做这个版本干嘛？"

反独占 微软的明争暗抢

在2005和2006年的E3展中，索尼公布了足以令微软直打寒战的超级独占大作阵容，凭借PS2一亿多用户的雄厚基础，那时多数第三方与分析家仍然认为索尼将最终在次世代主机中胜出，因此还是有不少第三方将他们的一线大作独占权交给了PS3。也有一些第三方是考虑到PS3游戏开发难度较高，如果先在X360上开发再移植到PS3上将会非常费力，因此只能以PS3为基础进行游戏开发。开发PS3独占游戏的另外一个考虑因素是不少大作品牌都是诞生于PS和PS2时代，有很多PS系玩家的忠实用户。然而在E3 2006之后，PS3的高昂价格让业界对其市场前景充满悲观情绪，初期产量的不足也大大妨碍了PS3快速提高装机量的目标，首批PS3游戏令人担忧的质量更令玩家满意度大大降低，PS3的市场前景出现兵败如山倒的迹象。微软就在这个时候向第三方发动了猛烈的公关战，不仅挖来了大量独占游戏，对于原定PS3独占的大作微软也要用尽手段使其成为跨平台游戏。



■E3 2008 的拍肩膀事件堪称有史以来最具戏剧性的跨平台事件。

微软的目标与当年的索尼一样，是实现"所有游戏在此集结"，彼得·摩尔曾说："除了索尼第一方游戏之外，凡是PS3有的游戏，都将会有X360版！"从2007年开始，多款PS3独占大作接连转为跨平台，从《鬼泣4》到《最终幻想XIII》再到《铁拳6》，被视为PS3希望所在的几个核心大作陆续变为跨平台。其实从2007年后，PS3的惨淡销量早已让不少第三方后悔当初太早与索尼签订了独占协议，因此微软提出帮助第三方赔偿违约金，将PS3具有标志性的几个独占大作强行改为跨平台。虽然X360也未能得到独占权，但这种针对PS3的反独占策略意义深远，它不仅扩充了X360的大作阵容，而且令索尼的声誉严重受损。几乎每隔一段时间就会有一款原定PS3独占的游戏改为PS3/X360跨平台，普通玩家对PS3的信心随着大作的逐一叛逃而一点一滴地流逝。

鬼泣 4
Devil May Cry 4

■开发商：Capcom
■跨平台公布日：2007 年 3 月 20 日
■发售日：2008 年 1 月 31 日
■X360 版销量：111 万



2005 年 E3 展期间，Capcom 公布了《鬼泣 4》的第一个预告片，在预告片的最后醒目地标出“PS3 全球独占”。Capcom 的稻船敬二说：“由于 PS3 受到了大欢迎，我们也希望将《鬼泣 4》尽早投入该平台，硬件的进化让开发者的制约得到了解放。”当时 Capcom 已经在从事 MT Framework 引擎面向 PS3 的研发工作，然而由于 PS3 的规格尚未最终确定，因此只能在 PC 上开发，准备在收到 PS3 开发机之后再向 PS3 移植。另一方面，《丧尸围城》与《失落的星球》开发非常顺利，Capcom 已经逐渐适应了 X360 的开发环境，之后这两款游戏的销量相继突破百万，而 X360 的全球出货量也突破了 1000 万，Capcom 随之顺水推舟地公布了《鬼泣 4》的 X360 版，讽刺的是最早传出《鬼泣 4》跨平台传闻的竟是 PS3 的半官方杂志《PSM》。《鬼泣 4》的跨平台导致数万玩家向 Capcom 联名抗议，数日后 Capcom 的 Christian Svensson 回应说：“人们为了我们的产品竟然走向这样的极端，这让我们非常感动，不过我们认为因此而感激我们的人会比失望的人更多。”



由于《鬼泣 4》初期一直是在 PC 上开发，因此移植到 X360 上反而比 PS3 更容易，X360 版的成品略胜于 PS3 版。制作人小林裕幸曾经表示，在 PS3 版制作过程中，他们与索尼的工程师们进行了无数次的会议才解决了技术难题，X360 版的移植轻轻松松地完成，而 PS3 版让 Capcom 的精英们费了九牛二虎之力。如果不是这次英明的跨平台决定，《鬼泣 4》不可能创下系列历史上最高的销量纪录。



刺客信条
Assassin's Creed

■开发商：Ubisoft
■跨平台公布日：2006 年 9 月 1 日
■发售日：2007 年 11 月 13 日
■X360 版销量：449 万

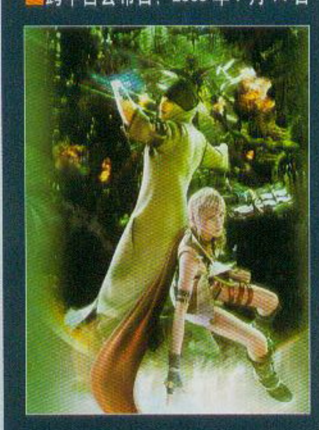


2006 年的 E3 展中，育碧的原创大作《刺客信条》成为话题之作。虽然这届 E3 展中的绝大多数 PS3 游戏都令人失望，但《刺客信条》却是一个惊喜，似乎只有这款游戏的画面达到了索尼曾经夸下的海口。该作被多家权威媒体评为 E3 2006 最佳 PS3 游戏。然而在 E3 展后，“《刺客信条》究竟是否 PS3 独占”成为一个热门话题，育碧似乎总是有意回避媒体关于此话题的质疑。其实早在 2005 年 TGS 期间，育碧就公布了 PS3 的“刺客计划”，当时的宣传口号是“来自《波斯王子》团队的 PS3 独占游戏”。之后在 2006 年 3 月的游戏开发者大会期间泄漏了一份内部文件，其中明确写明“刺客计划”是跨平台游戏，而在 E3 期间又以 PS3 独占游戏的身分展出。根据之后育碧的内部人士透露，之所以在《刺客信条》的 PS3 独占权方面态度数次摇摆，是因为索尼的“漫不经心”。由于“《波斯王子》系列”在 PS2 时代获得了很大的成功，《刺客信条》在 E3 上的展出也非常成功，育碧有意将独占权卖给索尼。E3 之后，育碧将其独占条件的细节发往索尼，却迟迟不见回音。其原因有两种说法：其一是育碧狮子大开口，因为《刺客信条》获得了强烈反响，因此坐地起价，提高了该作独占权的价码；其二是当时 PS3 的蓝光光驱生产出现问题，次品率太高导致无法实现原定生产计划，久多良木健因此忙得不可开交，而索尼的很多大作独占计划都要经过他的签字生效。结果忙于解决 PS3 生产问题的久多良木健对于这样一款原创游戏视而不见。在 2006 年夏季期间，育碧对于《刺客信条》的独占性一直是持模棱两可的态度，想必是一直在等待索尼的答复，直到 8 月末，育碧终于决定放弃。

如今育碧想必正在感激当初索尼的“漫不经心”，《刺客信条》X360 版最终销量达到了惊人的 449 万套，比 PS3 版高出 110 万，它成为育碧有史以来最畅销的游戏。

最终幻想 XIII
Final Fantasy XIII

开发商：Square Enix
跨平台公布日：2008 年 7 月 14 日



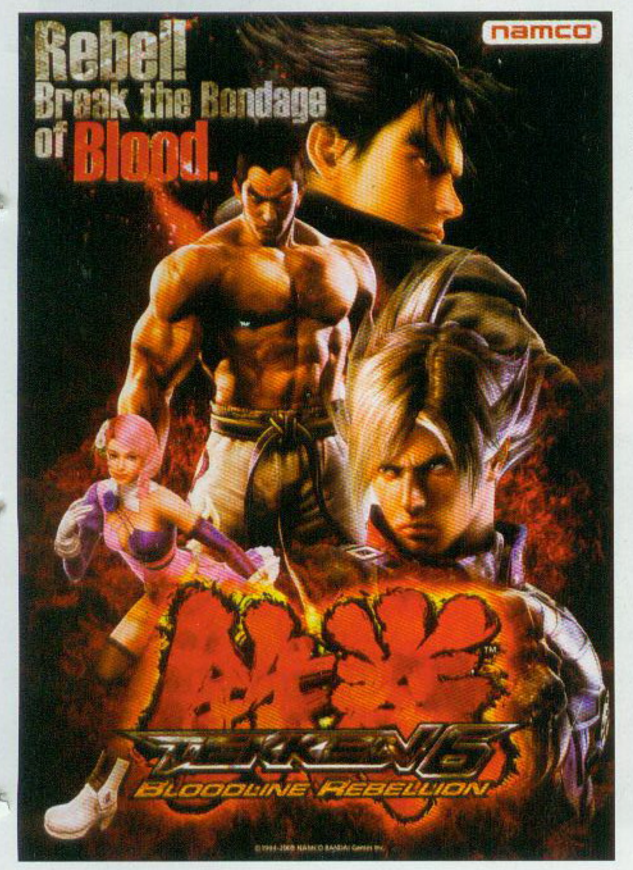
这无疑是游戏历史上将会被永远记住的经典一幕：2008 年 7 月 14 日的微软 E3 发布会中，和田洋一如鬼魅般悄悄走上讲台，从背后轻拍 Don Mattrick 的肩膀，满脸媚笑地说："我还有一款游戏要宣布。"接着在大屏幕上出现了《最终幻想 XIII》的预告片——这是整个 E3 2008 最轰动的时刻，和田洋一的轻轻一拍扯掉了 PS3 的最后一层遮羞布，将索尼游戏帝国最大的开国功臣也变成了跨平台。和田洋一最后还补充说："这是我们都在等待的一天。"

在 E3 召开的前一个月，微软专门在日本召开了 RPG 发布会，当时人们就已经有预感微软可能会公布 X360 版《最终幻想 XIII》，结果公布的只是《星之海洋 4》。显然《最终幻想 XIII》的跨平台是在 E3 召开之前不久才突然决定的，它满足了微软 8 年来的心愿。

早在 2000 年，微软已经向 Square 提出收购，由于当时 Square 的大股东宫本雅史提出了荒谬的条件导致收购一事不了了之，但微软从未放弃对《最终幻想》的觊觎。2007 年，SE 宣布《最终幻想 XIII》所用的"水晶引擎"更名为"白色引擎"，并表示这是一款跨平台游戏引擎。这是一个重要信号，暗示着 SE 已经为《最终幻想 XIII》移植 X360 留下后路。2007 年 3 月，SCE 法国分公司总裁 Georges Fornay 在当地媒体采访中表示"《最终幻想 XIII》的独占权正在谈判中"，可见在此之前，索尼与 SE 之间可能并未签署独占协议（也有可能是仅签署了日本地区的独占协议）。2007 年 9 月，Emaglive 网站称，根据微软内部人士透露，微软与 SE 的谈判已经进入关键阶段，"《最终幻想 XIII》至少可以实现限时跨平台（指 PS3 版先发售），在最乐观的情况下可以实现两个版本的同步发售。"据称 SE 提出的条件是由微软支付《最终幻想 XIII》的全部开发成本，但微软不愿支付 PS3 版的开发成本。虽然双方存在争议，但已接近于达成"可在 X360 上推出《最终幻想 XIII》"的共识。

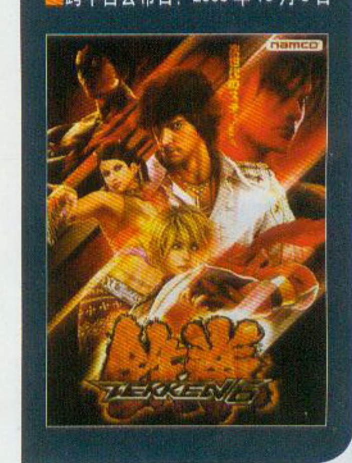


看起来，微软最终并未完全满足 SE 提出的要求，《最终幻想 XIII》选择了仅限于欧美地区跨平台的奇特方式。尽管如此，这对于很多 PS3 忠实支持者而言仍然是晴天霹雳。美国 GameFAQs 网站会员"pie185"在论坛中宣布以自杀抗议，从此该用户再也没有出现过。不管是真是假，《最终幻想 XIII》的跨平台对于"索饭"的信心无疑造成了致命的打击，微软分化索尼帝国的一连串举措在这起事件中达到了高潮。



铁拳 6
Tekken 6

开发商：NBGI
跨平台公布日：2008 年 10 月 8 日



该来的始终要来。当 NBGI 接连宣布《皇牌空战 6》、《薄暮传说》等大作的 X360 独占，接着跨平台的《灵魂能力 IV》卖出了 200 多万，《铁拳 6》这种以欧美为主力市场的游戏注定难逃跨平台的命运。《铁拳 6》的跨平台成为 TGS2008 最重大也是最缺乏意外性的头条新闻，甚至有人怀疑微软是故意将早已到手的《铁拳 6》押后到 TGS 公布，目的是形成绵绵不绝的话题性。

很多游戏是因为 PS3 游戏开发环境太差而以 X360 版为主力，《铁拳 6》却是一个例外，因为该作是以 PS3 的互换基板 SYSTEM357 为基础进行开发，使用的是 CELL 处理器，移植到 PS3 上应该是轻而易举的事。但街机版早在 2007 年 11 月就已经上市，而 PS3 版却毫无动静，这可能是因为当时 NBGI 正在与微软进行 X360 版的谈判，PS3 版的移植因而被押后，因为如果 PS3 版赶在 2008 年春季发售，就失去了 X360 版继续谈判的必要——没人愿意为一款延迟一年发售的游戏而付钱。

2008 年夏季发售的《灵魂能力 IV》X360 版销量顺利突破百万后，NBGI 下定决心让《铁拳 6》成为跨平台游戏。虽说这已经是在人们的预料之中，但对于一个陪伴 PS 品牌 15 年的系列，作为一个总是在 PS 系主机首发阶段为之护航的系列，《铁拳》的跨平台象征着微软完成了对索尼独占势力的分化，至此除了《潜龙谍影 4》之外几乎所有 PS3 独占大作都已择木而栖。

第三方独占大作展望

目前X360的全球累计销量已经超过3000万台，X360在北美无论是周销量水平还是累计销量都是PS3的两倍。微软的Aaron Greenberg说："我看不到PS3超越我们的可能性，就算PS3目前的销量翻倍，要追上X360至少也是2014年之后的事了。"除了第一方的独占超大作外，微软将继续通过与第三方的合作提供高质量独占游戏，通过与第三方工作室、知名制作人的强强联手，以完全独占、限时独占和内容独占等灵活的方式向玩家提供只有X360才能玩到的内容。随着X360与PS3用户基数的增加，获取第三方独占游戏将会更加困难，但正是因为游戏阵容的趋同，使得为数不多的独占游戏意义更为重大，对独占游戏的争夺将更加激烈。拥有雄厚资金实力的微软在这一方面拥有索尼无法企及的优势。

失落的星球 2 Lost Planet 2

■开发商：Capcom
■预计发售日：2010年春

作为首款使用MT Framework 2引擎的游戏，《失落的星球2》将会让世人见识Capcom真正的技术实力。由于这次是以气候暖化之后的星球为舞台，将会有大量丛林场景，也更能考验主机的性能实力，目前发布的一些画面几乎可与《孤岛危机》抗衡。MT Framework 2虽说是跨平台引擎，不过是首先面向X360开发的，其面向X360的工具与技术都更为成熟，这可能是因为该作目前为止仅公布X360版的主要原因。稻船敬二曾表示："我们目前仅关注X360版的开发。"Capcom曾经表示今后其所有家用机游戏都将跨平台，因此本作很可能最终会推出PS3版，不过X360可能会拥有限时独占权。毕竟Capcom虽说正在以跨平台为标准战略，但还是较为偏向于X360。



真名法典 II Magna Carta II

■开发商：SOFTMAX
■预计发售日：2009年8月6日

2004年，韩国SOFTMAX开发、日本Banpresto发行的PS2游戏《真名法典》以其精美的人设和豪华的声优阵容而引起关注，之后还推出了PSP版。令人意外的是，续作没有选择PS3，却成为了X360的独占游戏，看来NBGI还是较为偏向于X360，而微软用大批二线RPG围攻日本市场的战略也将持续进行。金恒泰的人设仍是《真名法典II》最大的卖点，声优阵容将会更加强大，邀请了诸如平野绫等大牌声优。虽说本作的销量预计不会太高，但有助于提升X360的亲日形象。美形人设与大牌声优日益集结的X360正越来越对日本核心OTAKU的口味。



九十九夜 II Ninety-Nine Nights II

■开发商：Q Entertainment
■预计发售日：2009年秋

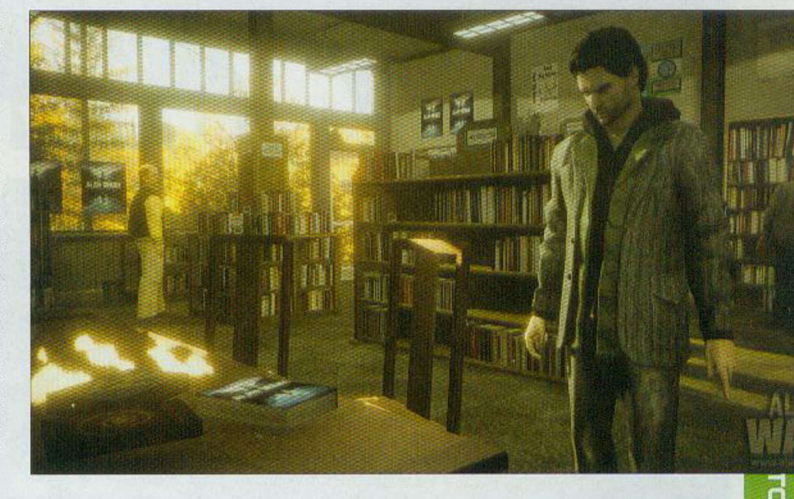
又是一款源自韩流的X360独占游戏，这次主力开发工作由韩国的Phantagram转给了微软在日本的爱将Feel+工作室，发行则是交给水口哲也的Q Entertainment。作为一款"无双式"动作游戏，《九十九夜》曾是X360初期在日本最受关注的游戏之一，本作将会在画面和战场气势方面大幅提升，将带给玩家更加强烈的爽快感。如果说存在诸多缺陷的前作只不过是投石问路，那么这款续作相信将会以更为成熟的姿态让玩家体验其应有的魅力。



艾伦 · 韦克
Alan Wake

开发商：Remedy
预计发售日：未定

由于发售计划数次延迟，本作已经被很多人认定是一款“雾件”，不过人们依然对它恋恋不忘，可见之前的几次展示给人留下了太深刻的印象。作为《马克斯 · 佩恩》开发商Remedy开发五年的大作，《艾伦 · 韦克》有着引人入胜的悬疑剧情和照片级的画面效果，游戏系统方面则是有点类似于《GTA》。游戏讲述恐怖小说家艾伦 · 韦克笔下的恐怖故事正在逐渐变成现实，而且这些恐怖故事似乎会自己改写，而艾伦 · 韦克的噩梦似乎与他的恐怖小说有着千丝万缕的关联……



质量效应 2
Mass Effect 2

开发商：BioWare
预计发售日：2010 年春

由于EA将BioWare收购之后，《质量效应》的品牌所有权归EA所有，因此人们广泛认为《质量效应 2》将会是一款跨平台游戏。不过迄今为止，BioWare仍然仅确认X360版正在开发中。由于这是一个三部曲，在第一部并未于PS3上推出的情况下直接推出第二部似乎有些说不过去，因此PS3版是否存在还是一个谜。BioWare曾建议玩家“保留前作的存档”，因为两款游戏存在剧情关联，玩家在第一作中所做的决定将会影响到续作的发展。如果在前作中的某些角色未死，就会在续作中出现，而如果没玩过前作的玩家，将会在本作中控制新角色。

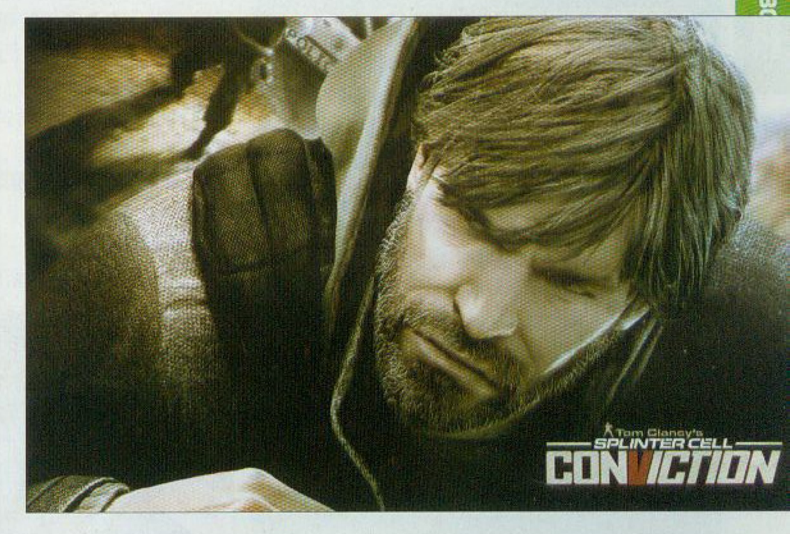
不管怎样，这肯定是一款以X360为主力的游戏，EA与BioWare共同为本作设立了蒙特利尔新团队，总共有30余人，其中半数来自前作团队。



分裂细胞 定罪
Splinter Cell Conviction

开发商：Ubisoft
预计发售日：2009 年第四季度

微软在X06大会中宣布《分裂细胞 定罪》将会是X360独占游戏，当初原本是被微软作为对抗《潜龙谍影 4》的大作。之后虽然公布了该作的详情，但没多久就传出了育碧对该作的开发质量不满，将其交给上海育碧重新制作的传闻。直到2009年春，育碧才确认《分裂细胞 定罪》将于年内发售，今年的E3展中，本作预计将以全新形态与玩家见面，并成为育碧重点展出的大作。《分裂细胞》是崛起于Xbox的游戏系列，这次不仅重新成为X360独占游戏（可能会是限时独占），而且预计也将成为系列的一个新起点。



文 Lancer 美编 一刀

新X世代

X360新生代名将录

穿过一扇由士官长模型把守的大门，走进一个宽敞的大厅，墙壁上是一个巨大的X360手柄涂鸦，到处挂着各种X360游戏海报。几位记者坐在大厅中随意摆放的座椅上。

等待许久之后，会议室的门终于打开，记者等待的巨头们从会议室中走出，为首的是一位英气勃发的中年男子，他与几位商业伙伴握手告别，脸上流露出由衷的笑意。他是微软互动娱乐部副总裁唐·马特里克（Don Mattrick），刚刚开完与微软和部分第三方高层的E3展出策划会议，今年他将第二次出席E3展。跟在他身后的还有他的亲信、掌管LIVE及软件业务的副总裁约翰·夏伯特（John Schappert），以及微软游戏工作室总经理菲尔·斯宾塞(Phil Spencer)。他们在2007年中的微软互动娱乐部高层大地震中扛起重任，成为微软Xbox事业的新将领。现在他们正准备为世人带来一次新的冲击。马特里克对等待多时的记者说："6月之后，你将看到一个Xbox的新时代……"

少年大亨 Little Big Shot

SPECIAL FEATURE

18岁的唐·马特里克穿着一身与他的年龄略显不称的西装，和他的好友兼搭档杰夫·桑博(Jeff Sember)坐在演播室正中的高脚椅上。现场围坐了几位中老年的商业巨擘，这次不是别人向他们请教致富之道，而是由他们向两位18岁少年讨教新媒体的商机。

节目主持人问："听说你们靠视频娱乐成为了富翁？"

"准确的说是视频游戏。"稚气未脱的马特里克纠正道。

"视频游戏？"

"是的，这是一种新媒体，我们做的游戏叫



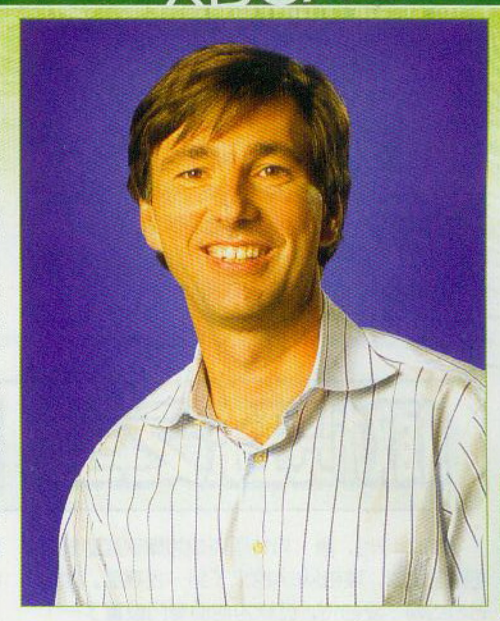
《进化》，它是加拿大第一款视频游戏！"马特里克用略带青涩的笑容介绍他人生中的第一个重要成就，现场的观众对这位笑容憨厚而自信的兔牙少年产生了好感，那时他们可能还没有意识到自己正在见证一个新兴行业在加拿大的诞生。

这是1983年加拿大广播电视台(CBC)商业座谈节目"Front Page Challenge"的现场，这一集的名字叫"视频小子走财运"，说的是两个高中生用他们的家庭电脑和4000美元投资赚了上百万美元，成立了自己的公司。CBC称他们为"少年大亨"，因为他们正在创造加拿大的新产业，节目中专门介绍了何谓"软件"，因为那时这还是一个令普通人陌生的词汇。这是一个传统行业大亨尚未注意到的领域，这个领域属于马特里克一样的少年精英。

《进化》(Evolution)是公认的加拿大首款进行商业化发行的游戏，这款游戏跨越了文明的发展史，让玩家体验从孢子进化为人类的整个生物发展历程，与后来游戏大师威尔·莱特的《孢子》有异曲同工之妙——然而它的作者却是两位刚刚成年的大男孩。1982年，两位温哥华高中生用他们的暑假时间在Apple II电脑上创作了这款游戏，它

成为温哥华游戏产业的原点。如今温哥华已经成为全球游戏业重镇，游戏是温哥华的重点产业之一。《进化》的成功让马特里克和桑博成为加拿大的名人，当时游戏产业在美国正处于崩溃前的巅峰阶段，但在加拿大却是一个新生事物。"首款加拿大国产游戏"这个光环让《进化》和它的创作者被加拿大媒体竞相炒作，游戏销量随之水涨船高，最后竟达到40万套，马特里克与桑博因而获得了200多万美元的报酬，他们用这笔钱成立了Distinctive Software。1986年马特里克从加拿大名校西蒙菲沙大学毕业时，Distictive已经扩充到25人的规模。之后马特里克买下了桑博持有的股份，将Distinctive变成了他的私人财产。

1989年，马特里克授意几位公司职员成立空壳公司"Unlimited Software"，暗中协助世嘉将其街机游戏《OutRun》移植到DOS。当时Distinctive的发行商Accolade认为马特里克是利用其合作关系暗中抢夺他们的客户资源，因此愤而将Distinctive告上了法庭。双方合作破局后，马特里克需要一家新的发行商，这段期间他相继找到世嘉、Konami等公司合作，开发了《兽王记》、《忍者神龟》、《恶魔城》、《Metal Gear》等名作的DOS版。但马特里克厌倦了移植业务，他希望发展Distinctive自己的品牌。1991年，开始进行全球化扩张的EA将势力率先扩展到加拿大。EA以1100万美元收购了当时在加拿大已经赫赫有名的Distinctive，马特里克就此晋级为千万富翁。Distinctive被EA收购后更名为EA Canada，仍由马特里克掌管。收购Distinctive是EA发展史上浓墨重彩的一笔，Distinctive是一家实力派游戏开发商，在1980年代末，Distinctive这个名字在PC游戏领域几乎是赛车游戏的代名词，其代表作《试驾》(Test Drive)是1980年代末拟真度最高的PC赛车游戏，被《纽约时报》惊叹为划时代的产物。被EA收购之后，Distinctive酝酿已久的一款赛车游戏原创新作投入开发，这款游戏将使用其自主研发的3D技术。

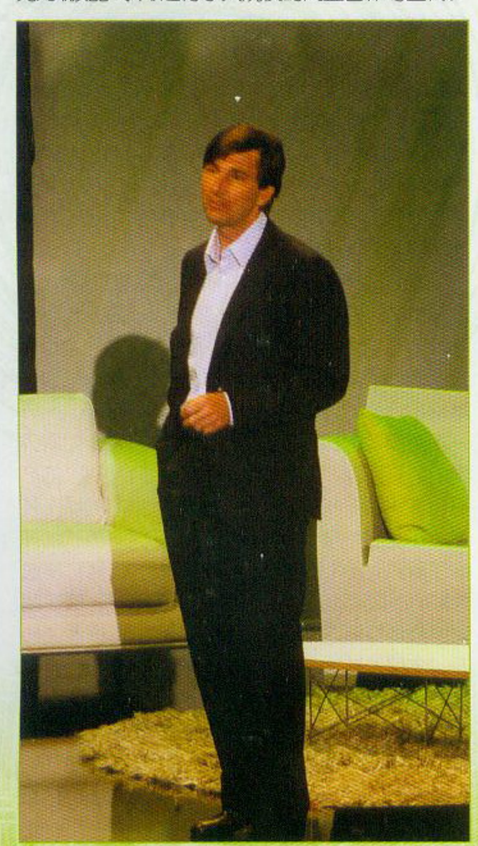


高层互换

Senior Interchange

SPECIAL FEATURE

Distinctive是3D技术的先锋，1991年6月，他们推出的《4D拳击》(4D Sports Boxing)是游戏史上第一款使用真3D人物建模的游戏。EA将Distinctive收购之后发行的第一款游戏就是《4D拳击》的2.0版。随着3D技术的逐渐成熟，马特里克为32位主机3DO创造了他构思已久的全3D赛车游戏《极品飞车》。借助EA的商业网络与资金实力，马特里克对《极品飞车》进行了大规模的商业合作与宣传，



包括邀请汽车杂志《Road & Track》设计真实的汽车驾驶操作，收录精确的汽车规格数据。《极品飞车》一炮而红，Distinctive成为EA实力最强的工作室。之后EA将其更名为EA Canada，进行大规模扩张。EA旗下的体育与赛车游戏大多交给了EA Canada，除《极品飞车》外，还有《FIFA》、《NBA Live》、《NHL》等游戏系列。1997年马特里克担任EA全球工作室总裁，掌管EA全球游戏开发业务。1998年，EA Canada在伯纳比的一座山丘上建造了21万平方英尺的新总部，员工数量达到550人。美国红杉市总部为行政管理中心，伯纳比EA Canada为游戏开发中心的EA新企业结构正式确立，马特里克掌管了EA的11个工作室。

马特里克担任全球工作室总裁期间是EA扩张速度最快的时期，他指挥收购了Origin(《创世纪》)、Westwood(《命令与征服》)、Maxis(《模拟人生》)等顶尖工作室。2003年《财富》杂志的"40岁以下风云40人"专题中，马特里克因其对EA高速扩张所做的贡献而被评为"十大最具影响力人物"。2005年，马特里克达到了个人事业的顶峰，他被世界经济论坛指派为"国际年轻领导者论坛"成员，与另外99名全球中青年英才一起探讨21世纪经济挑战。然而就在那一年9月，马特里克急流勇退，离开了EA，与他共同离去的还有EA全球工作室副总裁布鲁斯·麦克米兰(Bruce McMilan)。马特里克的突然离去令同行们大惑不解，因为马特里克曾是公认的EA下任CEO最热门人选。在2004年，另外一名热门人选约翰·里奇蒂耶罗(John Riccitiello)离开了EA，当时业内认为里奇蒂耶罗的离去是因为发现自己已经无望担任CEO，马特里克才是不二之选。里奇蒂耶罗离去后，EA内部事实上已经将马特里克认定为下一位CEO。没人知道马特里克辞职的真正原因，在他离去之后，EA就像一只无头苍蝇，在次世代的转型中暂时失去了方向，市场份额被Activision、育碧等后来者大幅侵占。

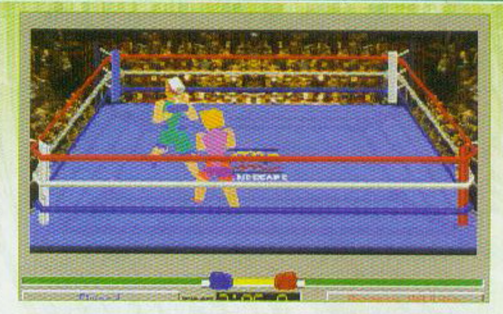
在EA少了一名领袖的同时，微软悄然增加了一名"战略顾问"。微软副总裁罗比·巴赫(Robbie Bach)是马特里克的好友，每年马特里克会带领手下的经理们举行"钓鱼之旅"，有一年在邀请者名单中出现了罗比·巴赫的名字。马特里克与罗比·巴赫一见如故，两人在湖光山色中垂钓时无所不谈，他们发现彼此对于游戏有着共同的认识，他们都更倾向于全年龄向的游戏，对M级暴力游戏较为排斥。在马特里克执掌EA全球工作室期间，EA从不制作M级游戏，而在他离去之后，EA就推出了《教父》，对于暴力游戏的排斥可能是马特里克离开EA的原因之一。EA前首席执行官拉瑞·普罗斯特(Larry Probst)与微软之间关系紧张，对Xbox LIVE的第三方合作模式十分不满，与罗比·巴赫成为私交的马特里克从中积极斡旋，终于在E3 2004的微软发布会中宣布EA Sports全面支持Xbox LIVE。有一种理论认为，马特里克离开EA的真正原因是与普罗斯特不合。普罗斯特在早年掌管EA，从PS时代开始一直全力支持索尼，与平井一夫等索尼高层有深厚的友谊。2005年为次世代主机备战时，普罗斯特曾多次公开表示在次世代战争中PS3将最终取胜，他认为EA应该延续PS2时代的政策，将PS3作为主力支持对象。而马特里克则是EA的微软派，在E3 2004和E3 2005连续两届的微软展前发布会中露面；另一方面，普罗斯特则是出现在索尼发布会中为PS3摇旗呐喊。马特里克离开EA后，一直在微软互动娱乐部扮演秘密参谋的角色，为X360的次世代战略出谋划策。

2007年7月，彼得·摩尔在X360的三红危机中隐退，转投EA担任EA Sports总裁。罗比·巴赫说服马特里克顶替摩尔之职，当时另有多名EA高层被马特里克拉到微软，也有个别微软干部跟随摩尔前往EA，这种罕见的高层互换现象曾导致阴谋论四起，有人认为微软正试图通过高层互换与EA结盟，目的是让EA最终成为微软的第二方发行商。这可能只是很多人一厢情愿的猜测，彼得·摩尔投靠EA后

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY

并未对X360大力拥护，而是全力拥护任天堂，马特里克也没有拉拢旧部与EA进行大规模合作的迹象。与个性张狂、充满攻击性的彼得·摩尔相比，书生气十足的马特里克较为内敛，即使是在第一次由他主持的微软E3发布会中，马特里克也只是给稻田洋一做了个陪衬。18岁已成为加拿大商界名人的马特里克自信而不自大，他曾在《商业周刊》的采访中说：“现在我还不敢说能击败任天堂，但至少在这一代主机中，我们肯定将打败索尼！”

作为微软互动娱乐部总帅，马特里克将X360从彼得·摩尔的张狂时代带入稳重实干的新阶段。文质彬彬的马特里克不会动不动在众人面前掀胳膊，但他的发言却总是绵而有力让人无法反驳，同时在不经意间制造足以震撼整个业界的戏剧性效果。2009年E3展，他将为微软再次上演一出精心安排的大戏。他说：“这次我们所公布的产品将永远改变娱乐产业！”



▶马特里克开发的《4D拳击》是历史上第一款使用3D人物的游戏。

橄榄球之王

Football King

SPECIAL FEATURE

2007年7月，唐·马特里克成为微软互动娱乐部副总裁时，顺带从EA挖来了另一名高层。此人名为约翰·夏伯特，微软为他而专门设置了一个新职位——互动娱乐部LIVE、软件及服务部副总裁。这一长串的头衔可能有些令人费解，具体来说，夏伯特负责了微软互动娱乐部所有平台的技术与业务，包括家用机软件、Xbox LIVE和Games for Windows业务，在微软的X360业务中，夏伯特的地位仅次于唐·马特里克，他的业务内容与离去的彼得·摩尔基本相同。然而与名声在外的摩尔相比，夏伯特这个名字没有多少玩家听过，当他代表微软出现在各种最高级别的业界会议中时，即使是游戏业界的记者也不禁挠着后脑勺——这位中年微秃的男子究竟是谁？

不是每一个超大作的开发商都能被玩家记住，尤其是体育游戏开发商。大多数体育游戏的生产过程被形容为罐头流水线，新作逐年更新，每次新作的开发过程都是在重复上一个作品的流程，他们永远准时交货，困扰多数大作的延期现象从不在他们身上发生，但他们也很少出现突破，虽然在每年的新作中总会有一些令FANS兴奋的新元素。“我们只不过是流水线上的工人。”一位常年从事《麦登NFL》系列”的游戏开发人员如此形容自己的角色。但这些流水线作品才是EA真正的支柱。橄榄球是美国的国民运动，而“《麦登NFL》系列”是美国的国民级游戏，每年有700万套以上的销量。但负责该系列的EA Tiburon对于多数玩家恐怕都是一个陌生的名字。

夏伯特20出头进入游戏业，在一家大型游戏发行商工作了几年之后在佛罗里达州Maitland市创办了Tiburon，当时他年仅24岁。夏伯特事业上最大的突破就是从EA争取到了“《麦登NFL》系列”的开发权。多年来夏伯特和他的Tiburon一直扮演着美国头号橄榄球游戏系列的幕后英雄，EA不会用自己的品牌帮其他工作室打响名头，但愿意为Tiburon支付足够丰厚的开发费用。选择扮演幕后英雄的Tiburon，无法像其他独立游戏工作室一样塑造自己的品牌，但也省去了独立创造品牌的巨大风险。与恃才傲物的一些王牌工作室不同，Tiburon不会以“创意需要”或者“提高游戏质量”为由肆无忌惮地拖延开发进度，他们总能准时地将游戏交给EA，这让他们几乎与EA本家的游戏工作室无异，将Tiburon纳入EA帝国只不过时间问题。

1998年，夏伯特将Tiburon卖给EA时，公司已有60人，年营业收入1000万美元。2002年，在夏伯特领导下的EA Tiburon年创收规模已经达到2.5亿美元。为了将EA的全球体育游戏业务与加拿大的EA Canada汇合，EA从2002年开始将夏伯特派往温哥华，与马特里克合作。由于当时马特里克已经是负责EA全球工作室的运作，夏伯特事实上接手了EA Canada的大小事务，从编程、美工、音效到新技术研发他都要亲自过问。EA Canada与EA Tiburon双剑合璧，前者负责足球、篮球、冰球、《极品飞车》，后者负责橄榄球、高尔夫、《云斯顿赛车》，两大工作室开发的游戏覆盖了EA Sports品牌的绝大多数体育系列。

夏伯特刚掌管这两大工作室时，每年为EA创造5亿美元的收入，两年内，这两大工作室的收入规模提高到10亿美元，员工数量也从650人增加到1300人。但令夏伯特着迷的不是这些数据，他说：“我不会每天上班打开EXCEL表格看报表，我想的是如何制作市场需要的最出色的游戏，这是我工作中最酷的地方！”

在温哥华多年的工作经历让夏伯特与马特里克之间结下了深厚的友谊，两人的工作性质接近，马特里克没有将夏伯特视为自己的下属或左右手，而是与之兄弟相称。2006年马特里克辞职后，夏伯特成为接替全球工作室副总裁的不二人选。那时马特里克已经是微软的战略顾问，不过他仍然住在温哥华，仍然与夏伯特保持频繁的私人交往。马特里克曾邀请夏伯特一起加入微软，但那时微软没有合适的职位，而且在主机阵营的选择中，夏伯特更倾向于任天堂。

夏伯特曾自称是“任天堂铁杆粉丝”，就在加入微软的一个多月前，他还对《财富》杂志说：“任天堂是先锋，其他人总是要跟着他们的屁股走。”2005年，面对空前混乱的业界局势，EA多次召开最高层会议，商讨今后在三大次世代主机上的投资比例。普罗斯特认为应以PS3为主力，马特里克认为应支持微软，而夏伯特认为Wii（当时代号为“革命”）潜力最大。但EA常年忽视任天堂，认为任天堂的主机即使成功也无法容纳第三方，EA几乎所有的NDS游戏全部外包给其他小型工作室。在夏伯特的力谏之下，EA最终决定成立Wii游戏开发部，由夏伯特率领。

2007年7月的高层交换中，彼得·摩尔成为了EA Sports总裁，接手了曾由夏伯特掌管的体育游戏业务；而夏伯特在马特里克的游说下加入了微软，接手了曾由彼得·摩尔掌管的X360游戏业务。摩尔在他上任后的第一个记者见面会中搬出三台主机，说他不仅热爱X360，也深爱着PS3和Wii，在记者的一片笑声中，他坦荡荡地说：“大家知道，生意就是生意……”这同时也是夏伯特的理念，食君之禄，担君之忧，夏伯特会为他的雇主竭心尽力，对他来说，个人喜好与工作无关。不过对任天堂模式深为敬佩的夏伯特总是会在无意中受到一些影响。

2008年2月，夏伯特在旧金山游戏开发者大会现场向6000多名游戏从业者宣布：“现在开始，游戏产业将向所有游戏创作者敞开大门，让全世界分享他们的创意。”XNA Games Studios 2.0是微软打造其游戏创作王国的一颗重要棋子。另外一颗更重要的棋子也许会在E3展中公开。如果外界的猜测无误，马特里克所谓“改变娱乐业”的产品也许将会是一种借鉴任天堂体感概念的操作装置。在夏伯特掌管LIVE业务后没多久，微软就开始了新界面NXE的研发，与Mii雷同的卡通形象成为X360的新标志，使用卡通形象的网络社区在紧锣密鼓地打造之中。微软并不回避借鉴或者说抄袭，不仅是游戏，在很多领域微软并非先锋，但它总能通过学习而青出于蓝。几年前微软学习索尼的模式，将第三方势力系数拉到了微软阵营，终于在第二局游戏中棋开得胜。现在夏伯特开始带领着微软互动娱乐部向任天堂学习，也许这将成为下一场胜利的预兆。

成本杀手 Cost Killer

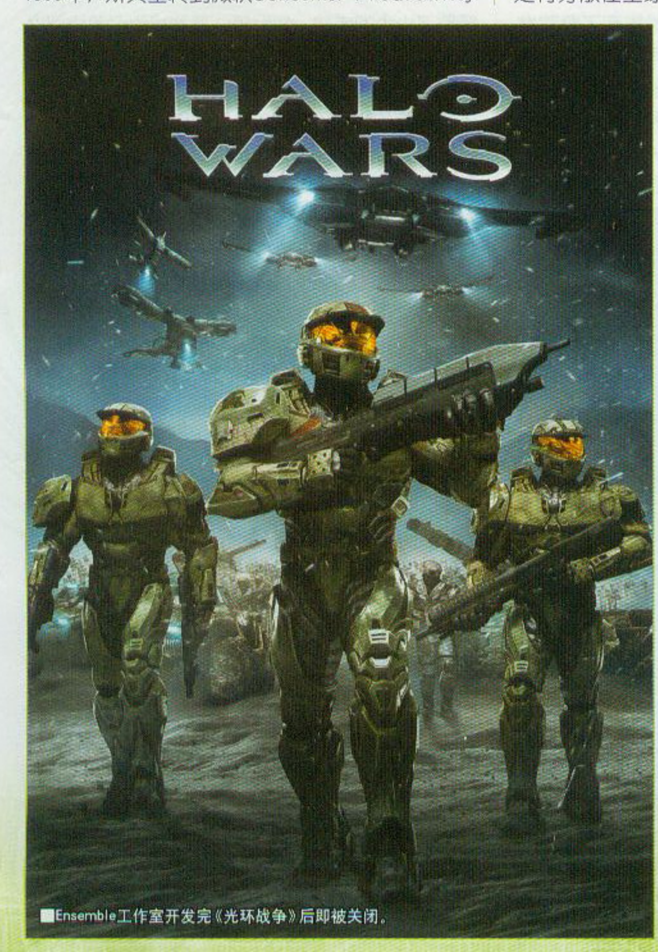
SPECIAL FEATURE

2008年5月，菲尔·斯宾塞从英国返回华盛顿雷蒙德，在微软游戏工作室欧洲分公司担任多年的总经理之后，斯宾塞终于接替了韩国人肖恩·金(Shane Kim)，掌管整个微软游戏工作室。从此这位多年来掌管Bungie、Rare等工作室的幕后高层高调出现在世人面前，他陆续关闭多家工作室并大幅裁员，被称为微软的"成本杀手"。斯宾塞不愿住在英国，在闲暇时间里他喜欢与家人一起共享天伦，他喜欢滑雪、高尔夫……当然还有游戏。

菲尔·斯宾塞是微软的老将，1988年以实习生的身分加入微软软件开发工程部，在CD-ROM团队负责微软的多媒体业务。当时CD-ROM作为一种新兴存储媒介仍属于前沿领域，微软希望将CD-ROM技术发展成为电子发行的媒介，在CD-ROM中存放大量书籍资料。斯宾塞转正为微软正式员工后，成为CD-ROM部门的开发小组长，在之后5年时间里为微软打造了多个CD-ROM作品，包括Microsoft Bookshelf和Encarta。之后他带领一个开发团队建造了一个所有多媒体作品的通用认证体系。CD-ROM/多媒体部门是微软家庭消费电子战略的一支先行部队，1994年当CD-ROM逐渐为市场所接受之后，斯宾塞被调到微软消费电子部门，担任Microsoft Money的开发经理，以及从事早期网络银行交易的安全系统研发。1999年，斯宾塞转到微软Consumer Productivity部门担任产品经理，之后很快晋升为该部门总经理，为微软推出了Microsoft Works、Picture It！等产品。

2002年，微软游戏工作室规模大幅扩张，员工数量超过1200人，同时有50多个游戏开发中，这让管理工作错综复杂。微软游戏工作室开始向微软其他部门大量借调管理人员，斯宾塞就在这时成为其中一员。在当时的权力架构中，艾德·弗莱斯掌管整个工作室，手下有四大金刚，包括管理商业策略的肖恩·金以及掌管Rare和赛车游戏工作室的菲尔·斯宾塞。

肖恩·金与菲尔·斯宾塞是微软游戏工作室的两位关键人物，肖恩·金负责的是商业运营，这位在哈佛大学获得MBA学位的韩国人是艾德·弗莱斯的商业参谋，从收购新工作室到预算分配，肖恩·金可谓大权在握。而菲尔·斯宾塞负责管理微软收购的各外部工作室，包括Bungie、Rare、Ensemble等，由微软与第三方合作开发的第一方游戏也是由斯宾塞负责。可以说微软的绝大多数第一方大作都是由斯宾塞担任总指挥，他是将分散在全球各地的工作室与微软雷蒙德总部连接的枢纽。业界曾有"两个菲尔"之说，一个是前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森，还有一个就是菲尔·斯宾塞，这两位"菲尔"碰巧在势不两立的两家公司中扮演着同样的角色。



■Ensemble工作室开发完《光环战争》后即被关闭。

2004年，艾德·弗莱斯离开了微软，肖恩·金接替他的职位成为微软游戏工作室的一把手，斯宾塞的地位仅次于肖恩·金。但菲尔·斯宾塞依旧是一位幕后高层，互动娱乐部的全球营销副总裁杰夫·贝尔(Jeff Bell)知名度更高。事实上，按照微软的权力架构，副总裁级别的杰夫·贝尔地位高于总经理级别的肖恩·金和菲尔·斯宾塞。2007年7月的E3展中，杰夫·贝尔在微软展前发布会中亮相，但他的演讲与彼得·摩尔相比逊色太多，在网络论坛上被玩家戏称为"机器人"。有趣的是，贝尔曾在著名游戏论坛NeoGAF上与辱骂他的一位网友对骂，他在帖中反问："那么，请问你对社会做出了什么贡献？"美国1UP网站如此评述此事："这让贝尔立刻成为有史以来最酷、最蹩脚的全球营销副总裁。"由于表现不佳，杰夫·贝尔于2008年初引咎辞职，肖恩·金晋升为副总，他的新头衔是"战略与商业发展副总裁"，事实上相当于接替杰夫·贝尔，而肖恩·金留下的微软游戏工作室总经理职位则留给了菲尔·斯宾塞。

2007年初，为了克制试图借助欧洲势力大举反扑的索尼，微软在英国雷丁市成立了微软游戏工作室欧洲分公司，由菲尔·斯宾塞亲自挂帅。英国是Lionhead和Rare的所在地，与微软关系密切的Bizarre Creations、Real Time Worlds和Remedy也在英国，斯宾塞搬到英国，为的是将其欧洲工作室打造成微软的游戏开发基地。但顾家的性格让他无法在英国常驻。在雷丁市待了一年后，斯宾塞借杰夫·贝尔离职的机会重返雷蒙德。在斯宾塞领导下的微软游戏工作室，正在以扩大内部开发力量为目标进行深入改革。

在2007年夏季集中爆发的三红危机中，微软互动娱乐部进入了一个血雨腥风的乱世期。除多名高层离职外，10余亿美元的巨额开支让微软游戏工作室的预算被大幅削减，肖恩·金和斯宾塞对多个工作室进行裁员。作为微软王牌工作室的Bungie在《光环3》发售后宣布脱离微软，长期紧密合作的Bizarre Creations改嫁Activision，微软在用大量资金获取第三方独占游戏的同时，第一方游戏开发力量却在不断萎缩。此外，微软早期收购的一些游戏工作室大多立足于PC游戏领域，所擅长的游戏类型在家用机市场上难以有大作为，斯宾塞的裁员增效计划大多从这些工作室下手。从2007年开始，斯宾塞关闭了不下5家游戏工作室。2007年9月，《机甲战士》(MechWarrior)开发商FASA工作室被关闭；2007年10月，《光环2》Vista移植版开发商Hired Gun工作室关闭；2008年3月，微软休闲游戏开发团队Carbonated Games被关闭。2008年5月，斯宾塞担任总经理之后，进一步加速裁员计划。由于经济危机的影响，微软集团出现了20多年来首次盈利下降，微软娱乐设备部重新出现赤字。斯宾塞为节约成本而陆续关闭了两家赫赫有名的工作室——《飞行模拟》系列"的ACES工作室和"《帝国时代》系列"的Ensemble工作室，愤怒的《帝国时代》忠实玩家控诉斯宾塞为"刽子手"。

然而，在日薄西山的一个个老牌工作室被解散的同时，微软游戏工作室总部却在悄然扩张。Bungie和Ensemble的离去让斯宾塞意识到要加强对工作室的掌控，过度放权于明星级工作室的结局可能是导致其彻底脱离掌握。Bungie离去后，斯宾塞将"《光环》系列"的开发转到微软游戏工作室内部，有3个团队同时进行《光环》新作的开发。斯宾塞的原则是将资源集中在最具盈利前景的项目和工作室，因此被斯宾塞认为"具有极高战略意义"的Rare和Lionhead工作室并未受到裁员风波的影响，英国仍然是X360的核心开发力量所在。

"Rare与Lionhead的效率与实力都是数一数二的，我们在英国投入的工作室资源超过了地球上的任何一个地方。"斯宾塞说。

上帝游戏 God Game

SPECIAL FEATURE

某日，一个早熟的英国少年用木棍残忍地刺向蚁穴，受到惊吓的蚁群四散逃窜。少年双手撑着下巴，满意地观察着惊慌逃窜的蚂蚁们。但他很快就厌倦了扮演蚁穴破坏神的角色，他发现秩序比混乱更有趣，他开始培养蚁群的秩序：将一块糖放在蚁穴附近，看着蚂蚁们排成长队将糖屑一点一点地搬回蚁穴。

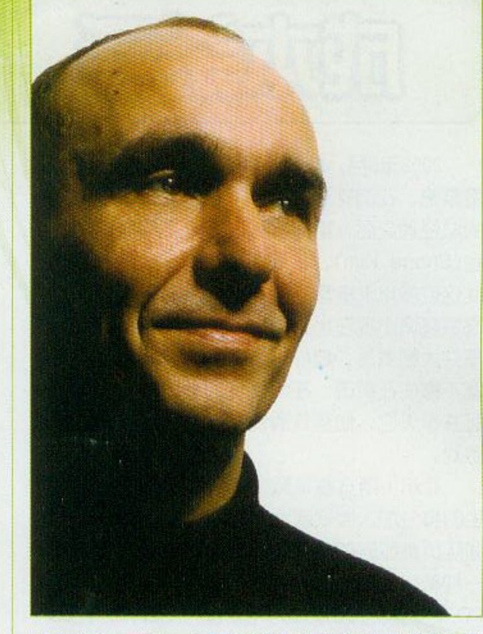
很多年后，这位英国少年仍然妙想天开，早已成为富翁的他为自己建造了一座梦幻般的豪宅，里面据说配备了比007还多的各种古怪设备，连厕所都是从日本进口，能够满足他的各种卫生需求。在他的豪宅里有蚁穴般复杂的过道，还有一些只有他自己才能找到的秘密通道。他说："我对秘密通道非常着迷，因此将它们建得到处都是。有一条是通往一个秘密庭院，里面放了一个浴缸，还有一条是将健身房与游泳池连接，另外还有一条通向办公室的……如果不知道机关你永远都进不去。"

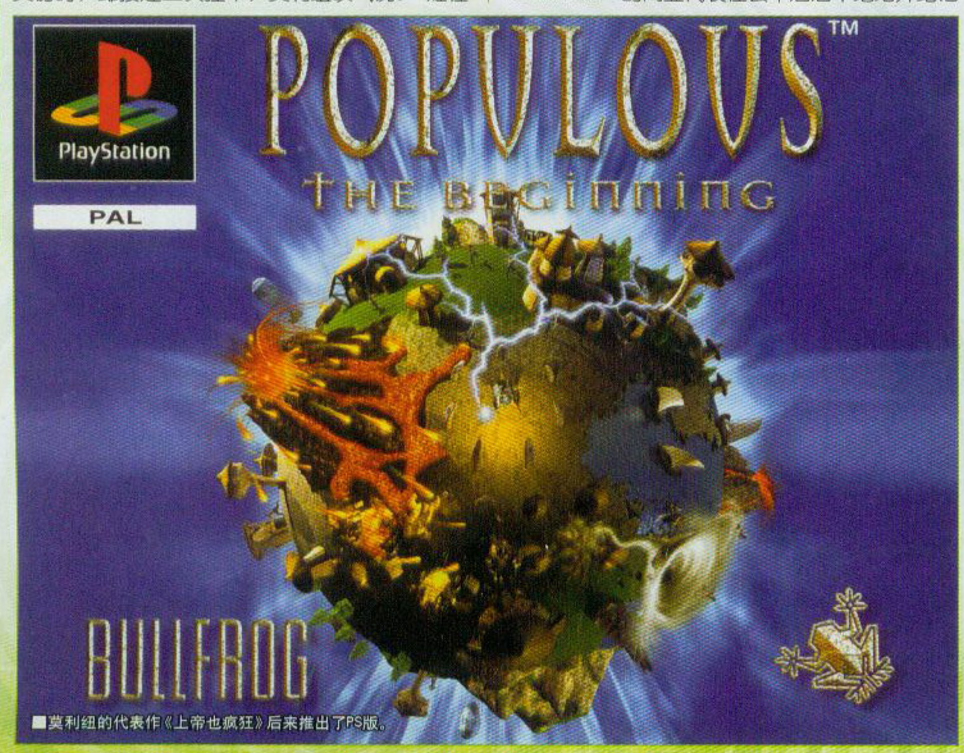
几乎在每一个夜里，彼得·莫利纽(Peter Molyneux)都会坐在他的秘密办公室里写游戏代码或者构思新创意，就像每一个处于底层的新手一样。他曾经试着像名流一样生活，但最后他还是宁愿选择静坐在电脑前。莫利纽说："曾经有大约一年的时间我都是在企业会议中度过，但我很快发现那简直是最令人郁闷的生活方式。所以我选择继续做游戏编程。我不否认我想赚钱，但创意与私人生活更重要。"按照英国的标准，彼得·莫利纽绝对是富甲一方，他和阿斯顿·马丁(Aston Martin)在车库里创办了牛蛙工作室，1995年1月他们以4000万英镑将该工作室卖给了EA。不过富豪莫利纽的一生总是福祸相倚，当他获得数千万英镑时，却接连三次撞车，莫利纽叹气说："难怪阿斯顿总是让我赶紧换车。"

莫利纽的财富起源自一个美丽的误会。1982年，23岁的彼得·莫利纽创建了一家名为Taurus的公司。莫利纽是玩具店老板之子，从小他就知道今后他将从事游戏行业。他所成立的这家公司专门卖软盘，为让软盘更畅销，莫利纽心生一计——他在软盘里预装了一些游戏。后来他发现冲着游戏买软盘的人还真不少，这些游戏似乎比软盘本身更诱人。莫利纽于是尝试着自己设计游戏，他的第一款游戏叫《企业家》(Entrepreneur)，这是一款文字型商业模拟游戏。在一个人们只知道动作和射击游戏的年代里，莫利纽固执地独立发行了这款只有文字和数据的"游戏"，他将游戏复制了数百套，还在一本小游戏杂志里刊登了一则小广告，然后满怀希望地等待幸运女神的垂青。

莫利纽相信他的《企业家》绝对会大卖，当杂志出版后，人们看到了他的广告肯定会兴奋的立刻向他汇款订购。他担心办公室门外的信箱不够大，可能会被订单塞爆，所以他亲手做了一个大信箱。莫利纽估算着从杂志上市到汇款单寄到的时间，到了那一天，他一大早7点就来到办公室，他静静地坐在门边，等待着邮差将成袋成袋的订单塞到信箱里。然而等了大半天，总共只迎来了两张订单，"我相信其中一封肯定是我妈寄的。"莫利纽苦笑着说，"这就是《企业家》的下场——总共卖了两套。"

现实的残酷打击让莫利纽暂时放弃了游戏发财梦，开始转而为Commodore64电脑开发商用软件，同时也在研究数据库。某日莫利纽接到了Commodore公司的电话，说是想和他见一面，看看他的软件适不适合即将推出的Amiga电脑。Commodore的商业代表在会中滔滔不绝地介绍他们的Amiga电脑，说可以免费向莫利纽提供电脑用于开发他们的产品，到最后，他说："我们真的很希望让您的网络系统在Amiga上运行。"莫利纽不知所云，莫名其妙地想了半天，总算搞清楚缘由：Commodore大概是把他们和网络系统公司Torus弄混了。莫利纽不希望即将到手的免费高端Amiga电脑从嘴边溜走，他背着良心的谴责，硬着头皮与对方握了手，然后几乎是逃出了那间办公室。





■莫利纽的代表作《上帝也疯狂》后来推出了PS版。

免费的Amiga电脑很快寄到莫利纽的府邸，他用这些电脑制作了数据库。后来莫利纽与Commodore澄清了误会，这次阴差阳错做出来的软件也获得了小小的成功。1987年，莫利纽用这笔钱创办了牛蛙工作室。牛蛙成为了Amiga的开发商，有个朋友听说莫利纽对Amiga很熟，而且还做过游戏，于是找到他将C64游戏《Druid2》移植到Amiga上。这款游戏的开发过程让莫利纽的游戏创作热情被重新点燃，他开始构思一款独特的原创新作，在这款游戏中，玩家将会扮演神的角色，他将游戏取名为《创造》(Creation)。莫利纽又一次对自己的惊人创意过度自信，相信发行商会抢着来和他签合同，结果到处吃了闭门羹。就在莫利纽对自己的游戏设计能力感到怀疑时，一家实力非凡的发行商却向他敞开了怀抱——更名为《上帝也疯狂》(Populous)的这款创意之作引起了EA的兴趣。

第一位见到《上帝也疯狂》的记者是英国著名游戏写手鲍勃·怀特(Bob White)。莫利纽心中忐忑不安，他担心这款太独特的游戏将再次遭到《企业家》的下场。他把怀特带到一家酒吧，心中一直想问他对这款游戏到底怎么看，却又提不起勇气。两人喝了一瓶又一瓶，最后莫利纽豁了出去，他问："你觉得《上帝也疯狂》到底怎样？"已经酩酊大醉的怀特说："这是我玩过最棒的游戏！"莫利纽以为自己听错了，接着两人又不断灌酒，怀特不断念叨着："让我们回去接着玩《上帝也疯狂》吧！"莫利纽以为这款游戏已经给他造成了心理阴影，"我想他肯定是再也不想碰那游戏了。"

事实证明，怀特代表了数百万玩家对《上帝也疯狂》的感受，该作销量很快超过百万，为EA创造了在欧洲的最佳销售成绩。它开创了一种被称为"上帝游戏"的新类型。

国家级精品 National Treasure

SPECIAL FEATURE

1990年，已经因《上帝也疯狂》而成为英国游戏业传奇的牛蛙仍然只有8名员工，办公室在一家音像店的楼上，那条街后来成为当地知名的红灯区。办公室分为三层，非常狭窄破旧，木制的老式办公桌千疮百孔。为了筹备《上帝也疯狂II》，莫利纽相信应该为员工创造更好的工作环境。他将牛蛙搬到了苏瑞学术研究园，之后公司规模不断扩张，没多久又搬到同一个园区另一座更宽敞的办公楼。那时牛蛙已经有80名员工，同时开发的游戏多达7款。EA希望牛蛙不断提高产量，为他们创造更高的价值，为此不得不牺牲一些游戏质量。《Powermonger》就是一款被莫利纽认为"令自己感到羞耻"的游戏，他为游戏构思了多种有趣的创意，最终却因为追赶上市档期而草草收场，虽然该作销量出色，却给莫利纽留下了游戏设计上的遗憾。类似的情况在牛蛙与EA合作期间屡见不鲜。

1995年，莫利纽将牛蛙卖给EA之后成为了千万富翁，然而他发现这家由自己一手缔造的公司正在EA的影响下逐渐变质。为了让股东看到在牛蛙的投资中立竿见影的商业利益，EA要求牛蛙在6个星期内做好一个游戏。这个荒谬的要求最终诞生了令莫利纽蒙羞的垃圾赛车游戏《Hi Octane》，这成为莫利纽与EA反目的导火索。《Hi Octane》恶评如潮，EA却把责任推得一干二净。时任EA首席创意总监的宾·戈登(Bing Gordon)说："彼得想成为大公司里的大英雄，而EA不知道如何评估这款游戏到底是好是坏。如果我们早知道有这样的长期影响，我们绝不会让他们这么做。"

由于公司规模越来越大，莫利纽几乎无法再从事他心爱的游戏设计工作。1995～1996年间，莫利纽几乎不再涉足游戏开发，他能做的只是走进会议室，花一两个小时看员工对最新工作成果进行演示，然后匆匆离开，视察另一个项目。莫利纽说："那是我一生中最糟的时期。牛蛙是我的一切，而突然间，我却成了那里的过客。"

1997年8月，莫利纽离开了EA。戈登说："很多创立工作室的企业家进入EA后都有一个调整期，突然间他们要考虑股东、考虑工作室之间的关系，他们对此的反应各不相同。人们没想到彼得有那样的反应，我们也没想到。"临走前，莫利纽为EA创造了险些夭折的最后一款游戏——《地下城守护者》。

莫利纽离开EA的那一年，前英国首相布莱尔在一场演说中将牛蛙的作品赞誉为"国家级精品"，那时被钦点为"国宝"的莫利纽正开始他的新征程。莫利纽离开EA后随即创办了Lionhead，牛蛙的一批精英跟随着这个"狮头"，莫利纽向他们保证"一次只做一个游戏"。初期只有20人的Lionhead希望回归自由自在的作坊时代。莫利纽在保持小规模运营的同时，通过授权其他小工作室使用其开发工具的方式扩大业务，Lionhead的工具向资金紧张的小工作室免费提供，当游戏获得成功后再征收一定比例的权利金。Lionhead的第一款游戏《黑与白》销量超过200万套，2001年他们开始实现盈亏平衡，从2002年开始这家已发展到200人规模的公司开始进入盈利阶段。自从莫利纽走后，牛蛙逐渐从人们的视线中淡去，保留牛蛙精神的Lionhead继续为世人带来英国的精品创意。

莫利纽将Lionhead的作坊制度足足保持了7年，初期仍是借助EA的发行网络。在这7年里，Lionhead仅推出了一款《黑与白》及其资料片。直到2004年中，一些风险投资开始注入Lionhead。当时Lionhead开发多年的野心之作《BC》难产，而同时又有《黑与白2》和《神鬼寓言》两款大作正在开发中，公司的资金链极度紧张，莫利纽无奈之下只能放弃独立经营，接受Ingenious Ventures、IDG VE等风投公司的注资。2006年4月，微软全资收购了Lionhead。与EA相比，微软最大限度的保持Lionhead的创作自由。虽然Lionhead不得不遵守年末档期前完成游戏开发的严格要求，但至少不用再同时开发7款游戏。微软需要的是百万大作，是能够推高主机销量的超白金大作。Lionhead为X360开发的第一款游戏直到主机上市的3年后才制作完成，这款《神鬼寓言II》不负众望地大卖260万套。在微软第一方开发的X360游戏中，本作销量排名第三。在Bungie脱离微软之后，Lionhead事实上已成为微软游戏工作室的头号爱将，也许一款被莫利纽称为超越《神鬼寓言》的"地标性"新项目将会让Lionhead成为微软的下一个Bungie。

在即将到来的E3展中，彼得·莫利纽可能会再次成为业界的焦点，Lionhead的野心大作可能会在E3上公开。莫利纽神秘兮兮地说，这是一款玩家很可能会感觉似曾相识的游戏，它源自Lionhead实验多年的影之项目"Dimitri"，在其基础之上加入了来自其他游戏的创意。"Dimitri"是一个历经波折，险些夭折的游戏，莫利纽说在某次会议中突然的灵光一闪，让这款游戏重获新生。当时莫利纽坐在会议室里，看着另一个工作室的另一款游戏，他看到了一幅很特别的画面，虽然只是一张画，却让莫利纽仿佛在黑暗中看到了光明，他心中默念："没错！就是它！"接着飞奔回到了Lionhead，告诉愁眉不展的员工们："我们应该这么干……"

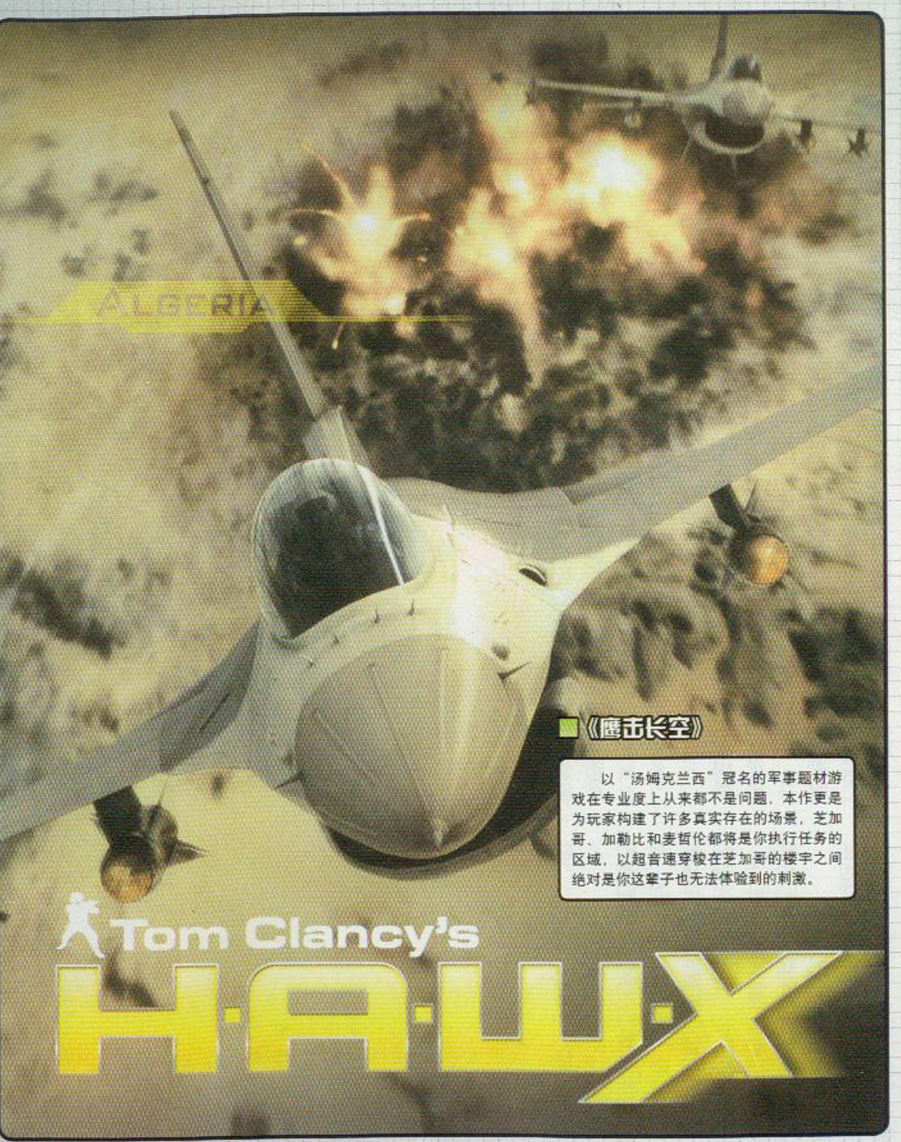
"在人生中总会有那么一些时刻，它们很少出现，当它出现时，你将强烈地感觉到那就是你该走的路！"莫利纽相信，他又一次找对了游戏革新之路。

后记 E3 2008，微软展前发布会的最后一刻爆出了令业界震撼的头条新闻，让沉默的索尼发布会和令人无语的任天堂发布会再也无法令世人提起任何兴趣。E3 2009，微软将为世人再献上一场更精彩的大戏。2008年末，菲尔·斯宾塞在参加为E3 2009策划会议的一个小时后接受了记者的访问，他说："有很多产品正在审理中，这次我们可能会掏出全部家底，它们代表着遥远的未来。"

微软的新生代名将们正在酝酿很可能会对业界造成深远影响的重大计划，而揭幕的时刻即将到来……







■《鹰击长空》

以“汤姆克兰西”冠名的军事题材游戏在专业度上从来都不是问题，本作更是为玩家构建了许多真实存在的场景，芝加哥、加勒比和麦哲伦都将是你执行任务的区域，以超音速穿梭在芝加哥的楼宇之间绝对是你这辈子也无法体验到的刺激。





文 玛娜 美编 NINA

寂静岭 归乡	Konami	动作冒险
多机种 Silent Hill,Homecoming		美版
2008年9月30日发售	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		

《寂静岭 归乡》仍然让人感到了系列强烈的特色，当你听着凄美优雅的音乐，目睹一次次生离死别，最终终于明白发生过的一切时，一定会为其沉重而疯狂的世界所吸引。虽然本作有着诸如“节奏缓慢”、“太过强调动作性”这些争议，不过在谜团一点点被解开的时候，这些就都不重要了。《寂静岭 归乡》是一款相当地道的《寂静岭》，你不会愿意错过它。

操作说明

左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
LB	打开道具菜单
RB	打开武器菜单
LT	进入攻击状态
RT	射击
RS	第一人称视角
↑键	开关手电筒
←→键	切换装备的武器
A键	确定、调查
B键	取消、闪避
X键	装填子弹（装备枪械时）
Y键	查看地图
START键	暂停菜单



系统详解

基本知识

体力

游戏中，主角的体力值显示在画面的左边，通常状况下体力值并不会出现，只有受到了伤害或是打开道具、武器菜单后才会出现，体力值耗尽后GAME OVER，可以选择“继续”或是“离开游戏”，选择“继续”可以从最近的检查点开始游戏。



武器菜单

在游戏中按下RB键可打开武器菜单，使用方向键可以改变阿莱克斯装备的武器，在这里也可以对手电筒和收音机进行操作。

道具菜单

在游戏中按下LB键可打开道具菜单，道具菜单里存放着游戏中得到的所有关键道具、回复剂等物，用方向键选择可以使用，健康饮料和急救包则对应X、Y键。

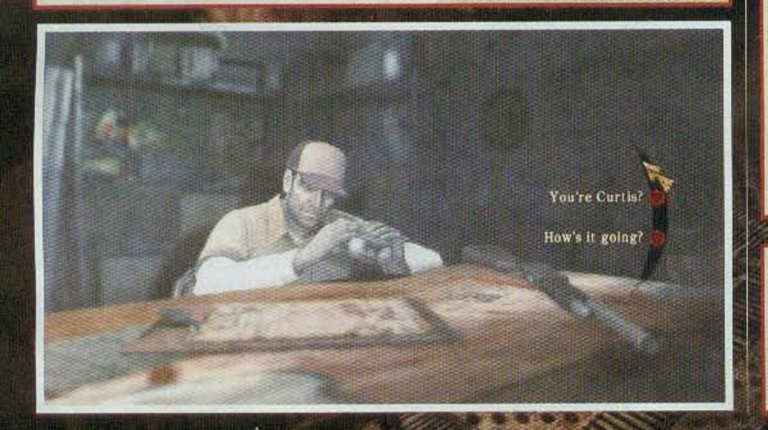


对话选择

剧情中需要玩家对一些对话作出选择，根据选择的对话按下相应按键即可完成选择，大多数情况下这些选择对剧情发展没有什么太大影响，只有三处关系到游戏结局的走向，在后面我们会对此进行说明。

难度选择

开始游戏时我们可以选择普通难度或困难难度，两个难度在剧情上并无区别，不同的地方在于敌人的能力、配置，使用困难难度通关还可获得150点成就，玩家可以根据自己的喜好慎重选择。



战斗要领

相比起系列前几作来说，本作无疑在动作要素上花费了更多的时间与精力，每种武器的攻击特性都有着巨大的区别、主角的闪避与攻击更加迅速、BOSS和杂兵战也更为讲究策略与操作，对此相对，与怪物的战斗自然也有一些需要我们掌握的要领。

近距离战斗

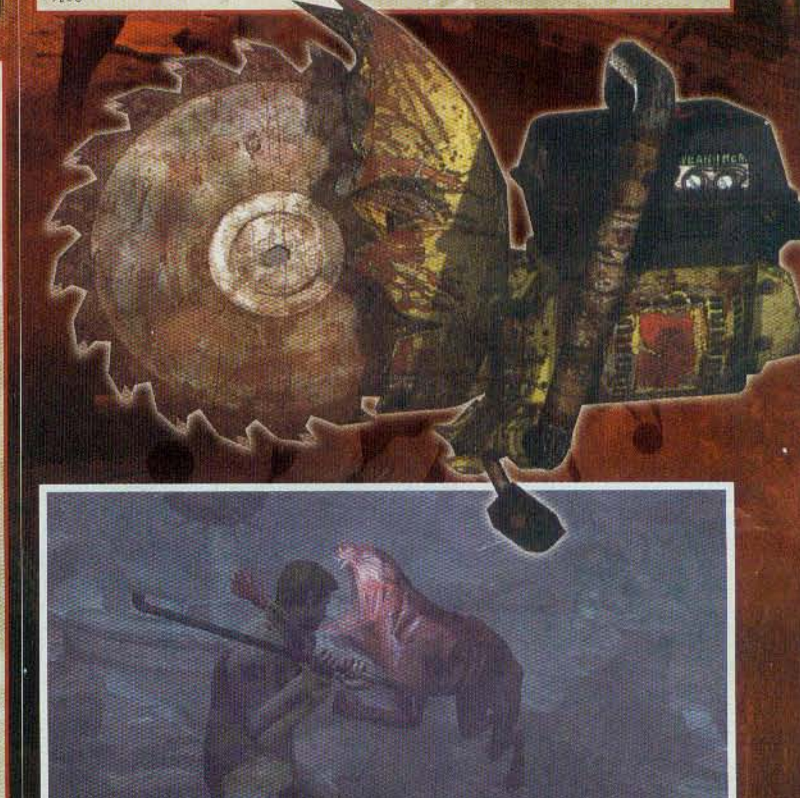
遇到敌人后，按下LT键的同时按下A键可以发动轻攻击，按X键是重攻击（长按还可蓄力），按B键为下蹲闪避，推动左摇杆的同时按B键即为向相应方向翻滚。

连续技：1～3次轻攻击后连重攻击可发动连续技，给敌人造成较大的伤害，最后一击还可将敌人击退或产生硬直。

蓄力攻击：长按X键可使出蓄力攻击，蓄力攻击的准备时间较长，容易遭到敌人的攻击中断，在适当的时机使用才能事半功倍，譬如当敌人被击打至硬直或倒地时。

反击：躲避敌人的攻击后立刻攻击便会出现特别的动作，可以迅速打乱敌人的攻势。

最后一击：当成功反击敌人或是使敌人受到重创后敌人会有一定概率眩晕，此时发动重攻击便可使出最后一击结果敌人。



远距离战斗

游戏中装备枪械后，按LT键的同时按下RT键便可进入射击视角，与前几作不同的是，本作中使用远距离武器攻击敌人时需要玩家手动瞄准，无疑增加了一定的游戏难度。游戏中很多地方都可以找到子弹，不过玩家携带子弹的数量有上限，无法积攒，所以像是手枪这种比较容易补充弹药的远距离武器还是可以在杂兵战中适当使用的。

武器详解

本作中的武器分为近距离和远距离两种，而每种又可分成几大系，譬如匕首、棍系、斧系等等，有些武器在后期会得到新的升级版本，譬如格斗小刀和仪式匕首，而后者将自动取代前者。

近距离武器

名称	用途	说明
格斗小刀	割开肉、布等物阻挡的墙壁	所有近距离武器中速度最快的，缺陷就是攻击力较低，不过迅速的出招与收招在大多数情况下足以弥补这一缺陷
仪式匕首	割开肉、布等物阻挡的墙壁、打开特定的锁	格斗小刀的升级版，威力更大，用途更多
铁管	撬开门、柜	无论是威力和速度都比较中庸的武器
撬棍	撬开门、柜	铁管的升级版，弯曲的一端使其攻击力大为提升，有时候我们需要用到它将东西扒落下来的能力
救火斧	劈碎阻挡我们的木条或砖块	威力最大的同时无可避免地要牺牲速度，由于速度太慢有时很难命中敌人，不过极高的攻击力可以较轻松地让被击中的敌人进行眩晕状态
单刃手斧	劈碎阻挡我们的木条或砖块	救火斧的升级版，威力更大，在劈开阻挡物的时候也更轻松了
电圆锯	–	以任意结局通关，开始二周目后便可在阿莱克斯家的车库里找到，威力极强，但可惜速度很慢，需要配合秩序士兵的隐藏服装使用以增加攻击速度



远距离武器

名称	说明
MK23 手枪	在远距离武器中威力比较低，不过弹药比较充裕，实用度强
Chrome Hammer 手枪	MK23 手枪的升级版，沿袭了高速多弹药的实用性，且威力也有提升
散弹枪	近距离使用时攻击力很大，远距离使用则攻击范围变广，在对付数量比较多的敌人时很方便
Blue Steel 散弹枪	散弹枪的升级版
M14 来复枪	来复枪的攻击威力不俗，要得到它也需要花一定的心思，不过弹药数量较少，在 BOSS 战可以发挥它的实力
激光手枪	以 UFO 结局通关，开始二周目后在阿莱克斯家二楼自己房间的床头柜上取得，激光手枪是游戏中最后一把手枪，也是最强的远距离武器，它有着藐视一切怪物的威力，而且没有弹药的限制

特别内容

全结局达成方法

本作的结局共有 5 个，影响结局的要素只与游戏对话中的选择有关，想要达成所有结局并不需要将游戏打通五遍，只要在选择前存盘并根据达成条件更改相应选项即可。





结局名	达成条件	奖励物品
Good Ending	宽恕父亲，杀死母亲	Trucker Alex
Hospital Ending	宽恕父亲，不杀母亲	Orderly Alex
Drowning Ending	不宽恕父亲，杀了母亲	Order Soldier Outfit
Bogeyman Ending	不宽恕父亲，不杀母亲，不救 wheeler	Bogeyman's Helmet
UFO Ending	不宽恕父亲，不杀母亲，救 wheeler	Deputy Alex 并解锁激光手枪

全成就一览

成就	取得方法	点数
Angela's Choice	选择不宽恕父亲	20
Forgiveness	选择宽恕父亲	20
Compassion	选择不杀死母亲	20
Mercy	选择杀死母亲	20
Lock n' Load	找到来复枪	25
Science Fiction	得到激光手枪	25
Rising Tension	得到电圆锯	25
Sightseeing	找到一张照片	10
Josh's Gallery	找到所有照片	50
Alchemilla's Finest	打败一个护士	10
Eddie's Legacy	打败一条疯狗	10
Lurk No More	打败一个潜伏者	10
To the Point	打败一个镰刀怪	10
Split Personality	打败一个分裂者	10
Shades of James	打败一个暹罗	20
Clear the Air	打败一个烟雾怪	10
Creeper Reaper	打败一次昆虫群	10
Head Above Water	打败最终 BOSS	50
Out of Order	打败一名秩序士兵	10
Catch Your Breach	打败 BOSS 窒息	50
Blood Donor	打败 BOSS 猩红	50
Six Feet Under	打败 BOSS 坟墓	50
Kaufmann's Handiwork	找到一个血清	10
Health Junkie	找到所有血清	50
In Water	完成 Drowning 结局	50
Smile!	完成 Good 结局	50
Intensive Care	完成 Hospital 结局	50
Judgement	完成 Bogeyman 结局	50
No Dogs Allowed	完成 UFO 结局	50
The Old Gods Havern't Left This Place	以困难难度通关	150

图画入手地点说明

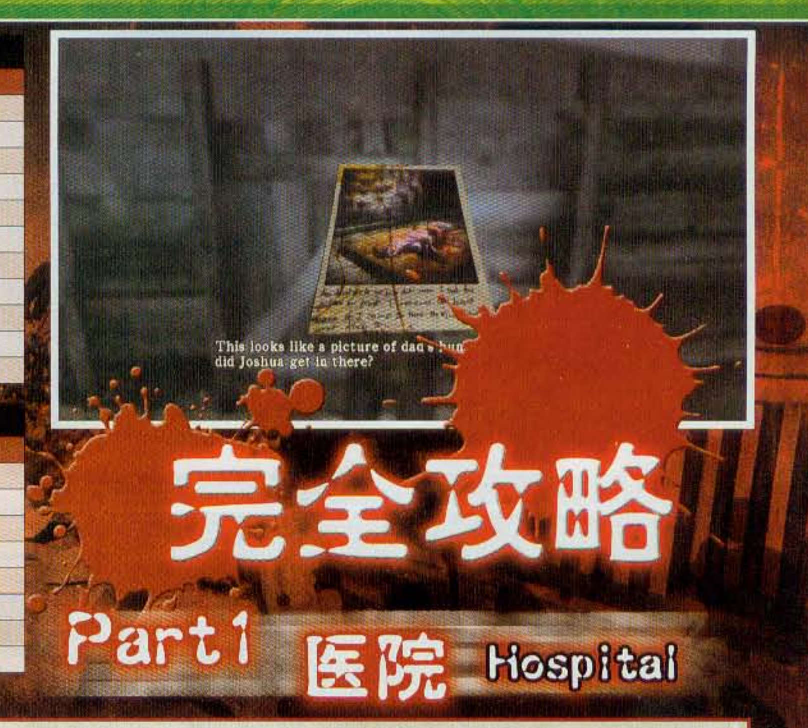
序号	入手地点
1	在最初的羽衣草医院输入密码打开关住约书亚的铁门后可以看到画就在地面上
2	将羽衣草医院二楼手术室（Operation Thratre）东侧的肉质墙壁割开后，进入可以看到画被贴在墙上
3	羽衣草医院 203 室墙壁上
4	羽衣草医院，将兔子玩具交给约书亚后在地上取得
5	羽衣草医院，取得第 4 幅画后向前走，在附近的门上获得
6	进入家附近的公园后，在树后的墙壁上发现
7	家里后院，树后的墙上
8	找到艾尔的张贴板的背后
9	豪华旅馆 504 室，推开柜子后发现
10	地下医院，经过写有“仅员工通过”和“为避免身体受到伤害，请佩戴手套”的牌子后，在附近的地上找到
11	地下医院，约书亚从停止的风扇另一侧跑走后，穿过风扇在地上找到
12	市政厅，使用创始人的钥匙（Founder's Key）打开的房间里，推开柜子后便可发现
13	市政厅，密室尽头有绿色台灯的小屋内
14	秩序士兵出现在家里后，在约书亚的房间用刀割开肉壁后出现的密室
15	寂静岭鱼饵商店（Bait Shop）里
16	监狱，救出维勒后，登上二楼，附近可以找到
17	教堂的密室中，当父亲被杀死后在父亲尸体左边获得
18	地下基地，西边第二区的角落中

照片入手地点说明

序号	入手地点
1	羽衣草医院三楼，男厕所门前的病床上
2	市政厅中央房间的讲道台上
3	家附近的公园，沙滩上的滑梯旁
4	家里后院，树屋附近的墙上
5	豪华旅馆 306 室的门上
6	警察局，从储藏室出来后，进入右侧一只分裂者破门而出的房间内发现
7	下水道，从总排水室（Main Drain Chamber）出来后，该区域的岔道中
8	菲奇办公室中有梳妆台的房间里
9	剧情进展到从市政厅出来后，第一次遇到艾尔的张贴板旁
10	自家阁楼上北边一堆箱子处
11	教堂东面（East Wing）找到圣杯金属板（Chalice Plate）的房间里

血清入手地点说明

序号	入手地点
1	市政厅靠南的侧房内
2	豪华旅馆 408 室的厕所内
3	菲奇办公室，拿到小钥匙的房间内
4	地下医院，有六个风扇的房间里
5	从市政厅的密道来到玫瑰高地墓地后，对面的墓室里
6	寂静岭，羽衣草医院前绿色长椅上
7	监狱二楼 A15 室中
8	地下基地 301 室中



完全攻略

Part1 医院 Hospital

目标 1. 逃出医院

剧情

“我的部队在哪……战友们在吗？”

一阵尖锐的金属声突然唤醒了我的意识，我费力地睁开眼睛，茫然地注视着面前的一片黑暗。一名戴着口罩的医生正推着我的病床向前走，他似乎并不在意我已经醒了过来。

我最后的记忆是自己在军队中服役的情景，而当我询问医生的时候，他仍一言不发。

“嘿，回答我！”

当发现了自己被皮带紧紧地绑在床上后，我开始有些紧张起来，病床穿过一扇又一扇的门，在仅有几根光线微弱的日光灯的医院中穿梭着，一些奇怪的画面开始在我的脑海中穿梭，但我并不知道那意味着什么。

“说话啊……哦！上帝……”

走进一条长长的走廊后，我的眼前出现了一片难以置信的可怕光景：一间病房里，一个孩子被牢牢地绑在病床上，而另一间房里，一名医生用双手紧紧地勒住了病人的喉咙，周围传来了尖利的惨叫声。

“他们在干什么？这里发生什么了？你要带我去哪里？这是什么地方？”

医生没有停止脚步，他继续向前推动着病床，在一间一闪而过的被铁栏杆包围的房间里，我似乎看到了一个熟悉的身影。

直到进入了一间单独的手术室后，他才停住病床，把我留了下来。

“嘿！你要去哪？不要把我丢在这里！”

我用力地晃动着病床，想要从皮带的束缚下挣脱，而这时，我清楚地看到了。

一根长长的锐器穿过了刚走出手术室的医生的腹部，并将他高高举了起来，而袭击他的……似乎不是人类。

我拼命挣扎着，终于将双手从皮带中挣脱了出来，犹豫了片刻，我走出手术室。并没有如预想中一样看到受伤的医生，地面上只留下了一道长长的血痕，血痕一直穿出了门外，杀死医生的人似乎已经离开，这让我更紧张起来。

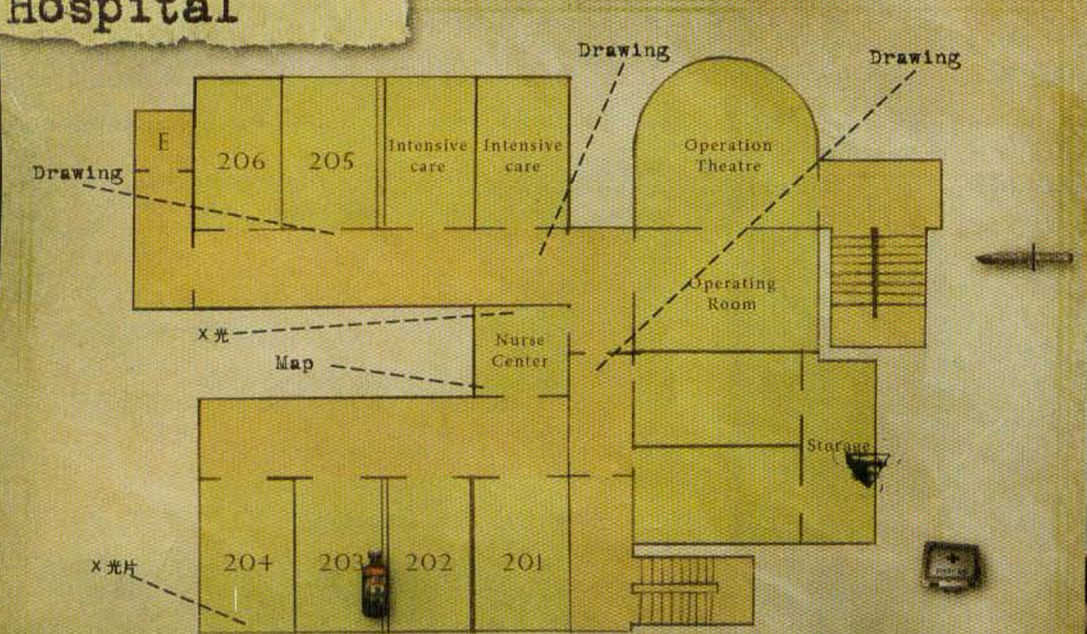
我轻轻地推开门，走到了长廊上，这时，我看到了那间被铁栏杆锁住的房间，一个穿着 T 恤的小男孩正趴在地上画画，而我没有认错，那个男孩正是我的弟弟，约书亚（Joshua）。

约书亚怎么会在这里？

我打开铁门走了进去，但他却突然跳了起来，从另一侧的门里跑了出去。

“约书亚！”

我一边呼唤着他的名字，一边追了上去。



流程

剧情结束后连按 A 键挣脱皮带，之后离开房间，关住约书亚的铁门需要密码才能打开，先进入一间有 X 光片的房间（Nurse Center），在墙上取得医院的地图，调查 X 光片会发现上面记载着数字，而 X 光片只剩下了一半。

进入 203 房间后打碎玻璃跳入 204 房间即可找到另外半张 X 光片，回到 Nurse Center，将两片 X 光片拼在一起（按 LB 调出物品菜单后便可使用），之后得到密码 624872，回到约书亚所在的房间，在密码锁上输入便可开门。

目标 2. 跟随约书亚

剧情

我一路追赶着约书亚，但是他并没有停下，在经过一个洗手间的时候，我看到一面镜子上插着把看起来很锋利的小刀，想到袭击医生的那个黑影，我停了下来，从镜子上拔下了小刀。

小刀在手，我的内心稍稍平静下来。然而，就在此时，头顶的日光灯突然黑了下来，周围的墙面与地面也如蜕皮一样不断产生着变化，一切都像是经历了数千年的时间洗礼，迅速风化、生锈、残旧，表皮被全部揭去，只剩了丑陋的内部。

仅仅一分钟不到的时间，之前还可以称得上明亮的洗手间就变成了一堆钢筋铁架。

洗手间里隔间的门被撞开了，一个穿着护士装的怪物踩着奇异的步伐向我走来，它的皮肤呈现出恶心的白色，手中紧紧攥着一把沾满了污血的匕首，显然是将我当成了她的猎物。我毫不犹豫地挥起刚刚拿到的匕首，将她击倒在地。

一路上，我又遇到了几个这样的怪物，想到约书亚一个人在这个危险的地方行走，我的心中充满了焦虑和不安。

还好，约书亚似乎没有遭到怪物的袭击，当我找到他的时候，他正在另一个被铁栏杆锁住的房间里专心地画着自己的画。

“约书亚，是你吗？”我尝试着叫他的名字，然而他却很不耐烦地让我走开。

“你怎么会来到这里？”

“有人带我来的，他告诉我这里有我的兔子。”约书亚头也不抬地画着自己的画。“我要我的玩具兔子。”

“不过，我在这附近没有发现兔子玩具。”

我试图安抚约书亚，这里并不是一个能轻易找出兔子玩具的地方。

“那么，我想你不是我的朋友。”

约书亚冷淡地回答道。

流程

跟随约书亚一路向前，进入男厕所后可以通过 Storage 进入女厕所，女厕所的镜子上可以取得第一个武器格斗小刀（Combat Knife），之后发生剧情进入里世界，遇到第一个敌人护士。

干掉护士后，从她出现的隔间里可以钻过缝隙到达另一侧。爬上三楼，打碎玻璃进入 Day room，打败护士后用小刀割开肉质的墙壁，钻过去到达313室。从313室出去后会遇到第二种敌人，昆虫群，要小心不要让昆虫吸附在自己的身上上，如果不幸中招的话立刻按 B 键将其甩掉。

在 Linen Room 可以找到健康饮料，之后从另一扇门出去，穿过圆形走廊下到二楼的 Operation Theatre，割开肉质墙壁并通过里面的楼梯绕回三楼，在病人的半个尸体上可以找到手术观摩室的钥匙（Operation Theatre Key）。

回到 Operation Theatre，使用钥匙开门，从西边的门出来，便可找到铁栏杆里的约书亚。



怪物档案

护士

Alchemilla Nurse

仍然是游戏中最初见到的敌人，护士对光的反应非常敏感，速度较快，关掉手电筒再慢慢靠近她可以占据有利地位，使用匕首的连续技可以比较轻松地解决她。

昆虫群

Swarm

成群结队出现的昆虫，含有飞蛾、蟑螂等等令人恶心的虫子，昆虫喜欢吸附在人的身上，会造成阿莱克斯的HP不断减少，连续按B键才可摆脱它们。

目标3. 寻找玩具兔子

剧情

费尽苦心，我终于还是找到了玩具兔子，将它交给约书亚的时候，约书亚却又一次逃走了。

追赶着约书亚，我冲进了一个电梯里，电梯不受控制地关上了，门外响起了铁器在地面拖动的金属声与脚步声。金属声越来越大，脚步也越来越接近电梯，我靠近电梯门，想要弄清楚究竟发生了什么，一把巨大的刀却突然从门缝中穿过来，刺穿了我的胸腔。



流程

进入里世界的203室，可以看到兔子玩具卡在了墙上的一个洞里，玩具上沾满了血，连续点击X键将其从洞中拽出（如果失败会Game Over）便可得到兔子玩具。沿原路返回将玩具交给约书亚，约书亚立刻转身跑开了，铁门也随即打开，跟着约书亚继续向前，可以看到道路的尽头有一个关着的电梯，操纵按钮打开电梯，选择控制板上的1F便会发生剧情，剧情后离开医院。

Part2 失踪人口 Missing Persons

目标1. 回家

剧情

我用力地睁开眼睛，却发现自己正坐在一辆卡车中，下意识地摸了摸被穿透的胸口，没有任何异常，刚才发生的一切居然是一场噩梦。卡车正在一条宽阔而寂静的马路上行驶，一阵白色的浓雾弥漫着周围，带来一阵寒意。

“你没事吧？做噩梦了？”身边的卡车司机关切地望向我，我一边平复着呼吸，一边点了点头。

他将视线转回到路上，按下了收音机的开关，一首女声吟唱的曲子传了出来。

司机的名字叫做特拉维斯，是我在路上遇到的好心人，他要去的地方正巧和我要去的小镇顺路，于是捎上了我。

由于受了点伤，我在军属医院



疗养了一阵子，或许正是因为那个原因才会梦到那种东西吧。注视着沿路熟悉而陌生的风景，我渐渐平静了下来，陷入了对过去的回忆中。

牧羊人溪谷小镇，我出生、成长的故乡，那就是我要回去的地方。

到了小镇中，我向特拉维斯道谢，从车上跳了下来，朝家的方向走去。然而，小镇却再度让我感到不安起来，被浓雾所遮盖的镇子里看不到一个人影，车辆杂乱地停放在路边，落了一层厚厚的灰尘，就像是再也没有人使用它们。寂寥的空气充满了周围，只有不断吹来的冷风将地面上的报纸不停卷起。

来到市政厅前，我停下了脚步。

这个我出生长大的地方究竟怎么了？

"阿莱克斯（Alex）？"

一个女人突然从背后拍了我的肩膀，我紧张地转过头去，认出了那是在市政厅工作的霍洛维（Holloway）法官。

"我不知道你回来了，你母亲知道吗？没听她提起过。"

"不，我没告诉她，事实上我这次回来没打算呆太久。"

"喔，好吧，我希望你能和艾尔（Elle）联系一下，她会很高兴见到你的。"

艾尔……我确实应该见见她，她是霍洛维法官的女儿，和我一起青梅竹马长大的朋友，但是我什么也没有告诉她就离开镇子去参了军，相信她对此一定非常生气。

"艾尔还留在这里吗？"

"当然，你知道原因的，没有人离开过这里。"霍洛维轻声说道。

我向她问起了小镇的变化，她紧皱着眉头，说这里变得更糟糕了。由于想着要快点回家去和母亲见面，我告别了霍洛维法官，回到了家里，但是家里却好像没有人。几年没有回来，熟悉的家也变得陌生了起来，我信步在房子里转悠着，却意外的发现家里所有关于我的照片都不见了。

挂在墙上的单人照被取了下来，只留下了一片醒目的白色，和家人的合照也没有了，只有约书亚和父母亲昵的照片散落四处，就像我从未存在在这个家中。

在自己的房间里，我看到了一个手电筒，约书亚一直很怕黑，过去我把它送给了约书亚，而现在，一股怀念的感觉让我不禁将它放进了胸前的口袋里。

走进一楼的活动室后，我突然看到了坐在靠椅上的母亲，她一向都喜欢在这个房间的大窗户前晒太阳。

母亲对我的到来很惊讶，她并不那么欢迎我回来，这点我清楚，从小到大，她和父亲都更喜欢约书亚，而我，就像是家中的陌生人一样。

但是，该怎么说呢，我早就已经习惯了。

"人都到哪了？约书亚呢？"

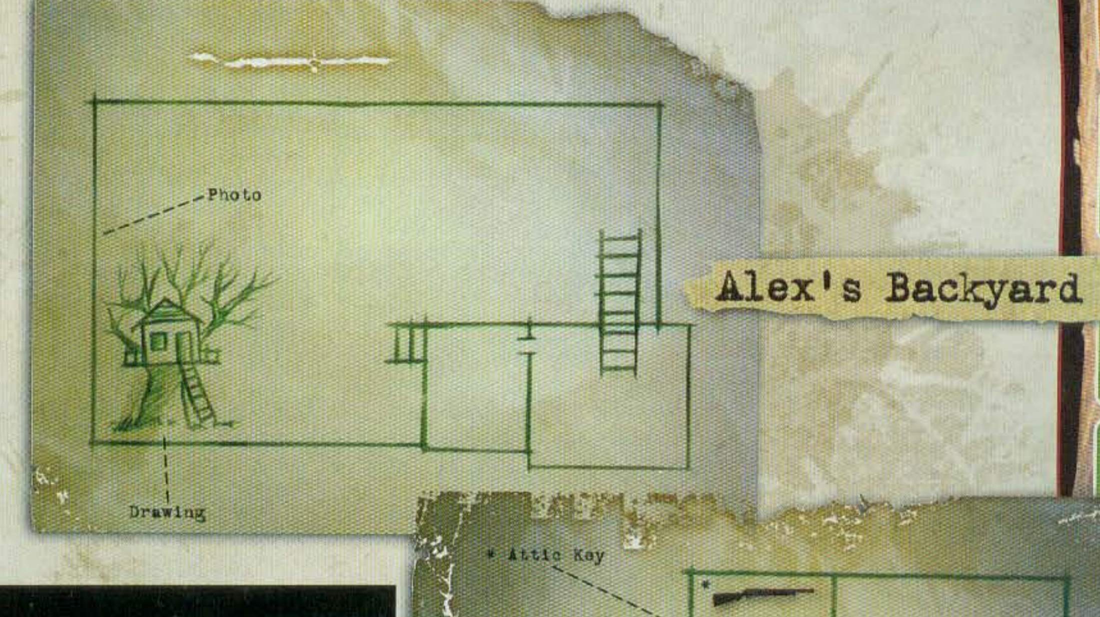
"我不知道，你父亲去找他了。"说到约书亚，母亲的脸上才出现了冷淡之外的表情。"但是他走了，每个人都走了……我想你的弟弟，阿莱克斯。"

"嗯，我去找他回来。"我注意到了摆在母亲腿上的一把手枪，轻轻地将它拿到了手中。那把枪已经坏了很久，我不知道她要用来做什么，但是，那手枪或许可以让她安心。

这时，地下室里突然传来了奇怪的声音，我让母亲坐在靠椅上，握着手中的匕首，走进了积满水的地下室。

就像噩梦中发生的事情一样，在地下室中突然出现了一只面目狰狞的怪物。





流程

下车之后我们位于Main St.上，朝地图上标出的家的位置前进，在路过市政厅（Town Hall）前的时候会触发剧情。回到家中，在四周先转一转，二楼父母卧室的洗手间里能找到一盘磁带（Cassette Tape），卧室的桌上则有一封母亲写给父亲的信。

来到自己的房间可以取得手电筒并回忆起一些过去的记忆，之后调查床对面的书架，挪开书架上的书露出后面的机关便可移动书架，露出后面的隐藏房间，在隐藏房间里能找到家里的地图，此后可以下楼在进门右侧的大房间里见到母亲触发剧情。

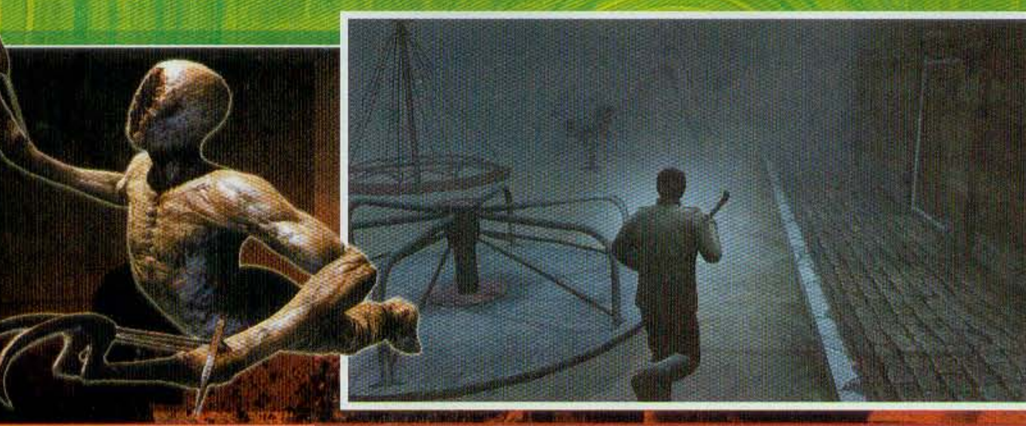
剧情之后得到坏掉的手枪，此时通往地下室的门就开了，进入后发现地下室中到处都是水，在这里会遇到新的怪物潜伏者（Lurker），这个怪物并不难对付，使用匕首将其解决。

怪物档案

潜伏者

Lurker

潜伏者会从下水道的出口或是地面、水中突然出现，它通常匍匐在地上，以长而尖利的指甲进行攻击，好在动作并不快，使用铁管或匕首都可以轻松地解决它。



目标 2. 抽干地下室的积水

剧情

将怪物打倒后，我气喘吁吁地环顾四周，在一片黑暗之中，我突然看到了父亲的工作室。

那间工作室对我而言是一个禁区，父亲总是在那里丁丁当当地做一些他自己喜欢的事情，只要我想进去，总是会遭到他无情的训斥。

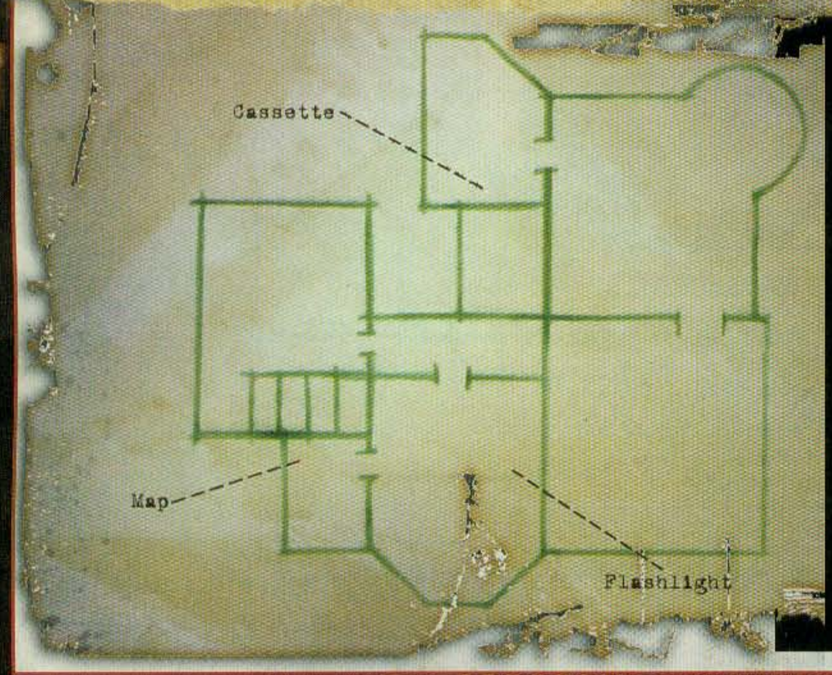
在那个房间里究竟藏着什么秘密？我突然产生了一股强烈的好奇心……

Alex's House 1ST Floor

Answering Machine

Alex's Mom

Alex's House 2ND Floor



流程

地下室水泵上可以得到车库的遥控器（Garage Remote），割开地下室一侧的帘子，侧身钻进去来到一间锁着的门前触发剧情，然后返回，来到房子外面的车库前，使用遥控器打开车库大门。

开门后车库中会爬出一个潜伏者，将其打死后进入车库，在工作台上找到铁管（Steel Pipe），之后装备铁管便可以撬开特定的门。将车库里的柜门撬开取得空油桶（Empty Gas Can），然后从车库旁矮墙的洞里钻过去，穿过公园（Park），撬开另一侧的铁门，可以在门外找到一辆卡车，使用空油桶从卡车的油箱里接满油再回到地下室，为水泵加油便可抽干地下室的积水。

此时，水泵旁的门就可以打开了，穿过这扇门进入后院（Back Yard），进入后院的房间可以找到一瓶健康饮料，还可以用桌子上的收音机听刚才得到的磁带，里面录下了父亲要求约书亚不要和阿莱克斯一起玩的对话。搜索完之后离开房间，院子西侧的一扇小门可以通往外面的巴克街道（Barker St.），顺着左边一路向前便可进入玫瑰高地墓地（Rose Heights Cemetery）。

目标 3. 搜索小镇

剧情

离开家后，我在主街的公告板前看到了正在用力往公告板上钉东西的艾尔，她看起来成熟了许多，比以前更加坚强。惊喜地给了我一个紧紧的拥抱之后，艾尔才想起该给我的不告而别算一笔账，不过，现在她似乎没有多余的心情去追究这些，在她看似开朗的笑容下，我注意到了一缕隐藏起来的愁容。

“我是来找弟弟的，你看到他了吗？”

“不……我没有。”艾尔轻轻叹了一口气，转身回到了公告板前，我这才注意到，硕大的公告板上贴得密密麻麻的……都是残旧的寻人启事，艾尔正将手里的新启事用订书机钉在上面。

“我不知道这里发生了什么……但是每天都要在这贴很多传单，每天都有很多人失踪，看看你的周围，整个小镇都陷入了巨大的麻烦。”

艾尔让我知道了小镇为什么会变得这么空旷的原因，但是我别无选择，我必须要找到约书亚，为了母亲。

看到我并不会因危险而动摇，艾尔无奈地摇了摇头，交给我一个对讲机。

“有消息的时候我就联系你。”艾尔说着，又往公告板上钉了一张传单。

看到小镇的情况，我开始明白起来，这已经不再是人力可以控制住的小事了，我正行走的这个小镇中到处都可能出现未知的危险，为了抵御危险，我找到了废品回收站里的柯蒂斯（Curtis），他是一个什么小玩意都能修好的人，而现在，他正将所有注意力都集中在手里正在修理的钟上。

我把手枪丢给柯蒂斯，他认出了我。

“你是警长的儿子……”柯蒂斯终于停下了手里正在摩挲的钟，



饶有兴致地观察起手枪。虽然他并没有见过约书亚，不过却提议我可以去找巴特利特（Bartlett）镇长问问看，而根据他的说法，巴特利特镇长现在应该和以前一样，正在墓地里挖坑。

这么说，之前我曾在墓地里见过的那个人莫非就是镇长？

“你知道，那个人的脑子有点不好。”柯蒂斯如此概括道。

我将坏掉的枪送给了柯蒂斯，他则回赠给我一把可以使用的手枪，将子弹填入枪膛后，我推开门，向公墓的方向走去。

当我离开废品回收站后，之前艾尔交给我的对讲机却突然响了起来，传来了一个男人的声音，但是，听到我的名字之后，他就中断了通话。

回到公墓中，我打开了巴特利特家陵墓锁着的门，墓室中央放着一个小小的棺材，棺材里并没有尸体，只有一块手表。手表的指针停在两点零六分，就和柯蒂斯正在修的那个钟一样，我将它反转过来，发现金色的表身上刻着一句话。

原谅我。

我将表举起来放在耳边，却突然听到了一阵不知道从哪里传来的杂音，杂音就像是棒针一样，猛烈地搅动着我的脑髓，即便捂住耳朵也无济于事，我的眼前一黑，脸部着地，狠狠地倒在了地上。

Cemetery

Drawing

TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOY

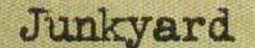
流程

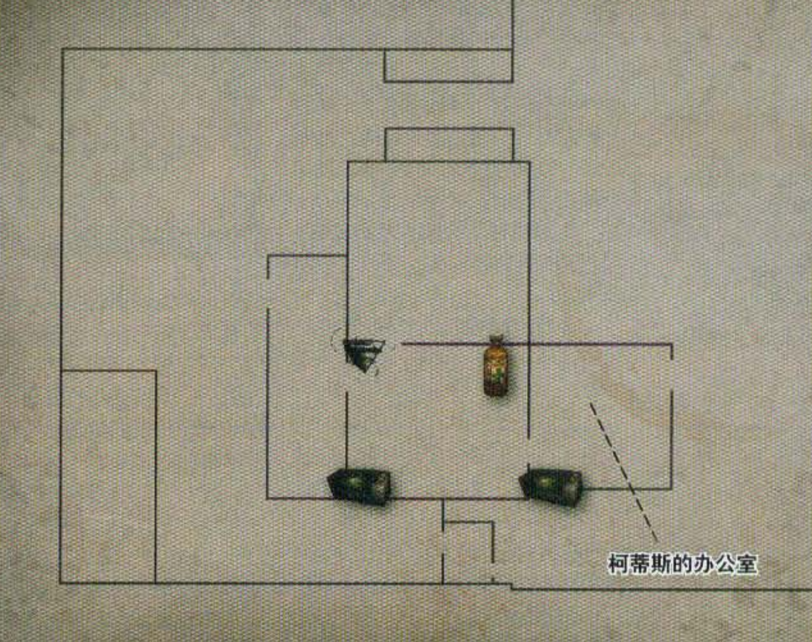
进入墓地后在一个石桌上找到地图，一路向前走去，进入墓地区后会看到一个人正在晚上挖洞，不用管他，跳下断裂的路面，解决掉冲出来的疯狗（Feral），调查中央的纪念碑，得到半个石盘（Old Stone Plate）。

从另一侧爬到断裂的路面上，露台的长椅上可以找到健康饮料，根据地图上的路线来到陵墓的另一边，在Claire Borden的纪念碑上找到另外半块石盘（Strange Stone Plate），集合两块石盘之后，就可以打开纪念碑对面通往外面的铁门了。走出铁门，穿过公墓正门的停车场回到Main St.，先顺着左边走到警察局（Police Station）附近，可以捡到急救包和手枪子弹，然后回到Main St.上，一路向前，在公告板处遇到艾尔触发剧情。

和的艾尔对话结束之后，可以在公告板的背后找到一张孩子的画，不要漏掉。

直奔地图左下角的废品回收站（Junkyard），这个地方在地图上并没有写出文字，不过比较好找，路边一个有长长通道的建筑就是。进入废品回收站之后没有什么岔路，一条路走到底，进入房间之后遇到柯蒂斯。





与柯蒂斯对话可以得到一把新的手枪，之后在房间里搜索一下，能找到废品回收站的地图、子弹和健康饮料。从废品站出去后发生剧情，我们要面对新怪物烟雾怪，使用手枪攻击弱点可以比较轻松地打倒它，之后回到公墓，穿过漫长的路，回到之前被锁住的巴特利特家陵墓（Bartlett Mausoleum），操作机关上的拼图使锁打开。这个拼图解开的关键就是通过移动各种方块让上方的长条形的木块可以一次抽出。

参考方法：

1. 上方最小的木块移到最左边。
2. 现在拼图的左边有两块横木块，先将第一块移到右上方。
3. 接着把第二块横木块也移到右上方即可让长条形木块抽出。

打开锁之后找到一块手表，发生剧情。

怪物档案

疯狗

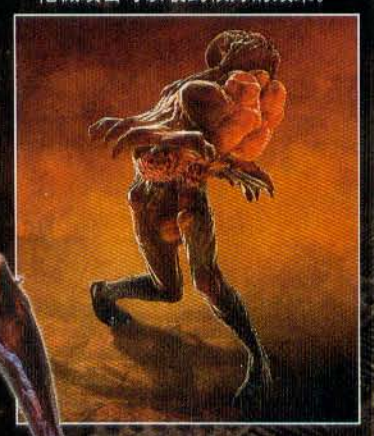
Feral

疯狗的攻击速度很快，正面飞扑威胁相当大，要注意闪避，匕首可以有效地克制它的速度，除此之外也可以在远距离选用枪械。

烟雾怪

Smog

烟雾怪的行动速度比较迟缓，最有威胁性的招式就是打开胸腔向外喷出烟雾并撞击我们，如果被喷中要快速连点B键逃脱。烟雾怪的致命弱点就在胸腔打开后露出的黄色心脏上，如果子弹够够的话，使用枪械攻击可以收到很好的效果。



Part3 旅馆 Hotel

目标 1. 抓住约书亚

剧情

醒来后，我惊讶地发现自己已经不在陵墓之中，而是来到了一条满是灰尘的街上，街道周围的店铺的门早已关上，还用木条将门钉了起来。在店面的招牌上，我看到了这里被称为“寂静岭”，寂静岭小镇？别开玩笑了，我怎么会在昏迷中来到这里？

我在浓雾中向前走了几步，试图找到任何一点蛛丝马迹，此时，约书亚的人影突然从我面前跑过，我立刻跟着他的背影追了上去。



流程

醒来后所在的街道是一条长长的街道，顺着约书亚跑去的方向向前直走是一处断裂的公路，从公路右边五金店（Hardware）后的小路进去，跳下公路，蹲下来爬过坏掉的卡车可以找到一把救火斧（Fire Axe）。

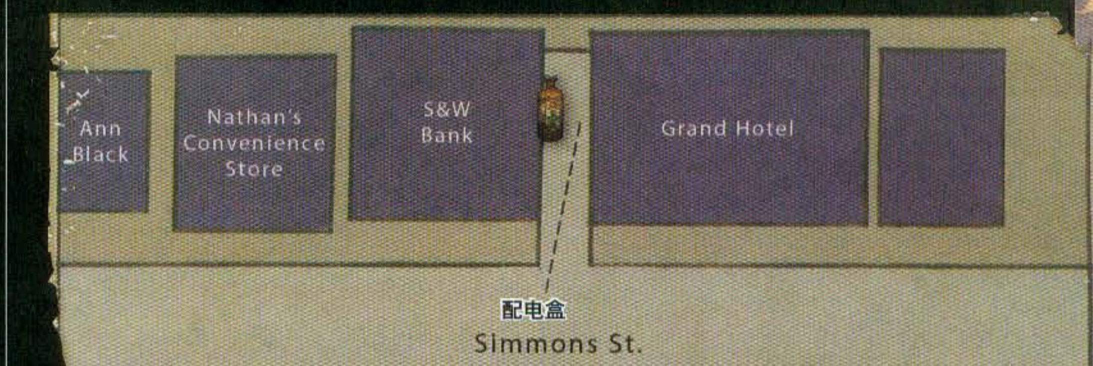
装备斧子返回街道，用斧子劈开豪华旅馆（Grand Hotel）门上的木条进入旅馆。旅馆大厅左侧的物品架上可以找到地图，右边走廊的尽头则有一瓶健康饮料，一路向前跟随着约书亚前进，跳过电梯井，在红色的柜子上取得一把钥匙（Maintenance Key）。

得到钥匙后就可以离开旅馆，用钥匙打开旅馆西边的铁门找到健康饮料和配电盒，要注意的是，在这个场景中会出现几个烟雾怪（Smog），烟雾怪会对我们紧追不舍，在操作配电盒之前如果怪物和我们的距离比较近最好可以提前清理一下。

配电盒操作方法：

第一根电线接下面的第二个接口，第二根电线接下面的第一个接口，第三根电线接下面的第四个接口，第四根电线接下面的第三个接口，第五根电线接下面的第五个接口。

接完后按下X键通电便可为旅馆提供电力。



目标2. 寻找记忆

剧情

跟着约书亚冲进旅馆，我终于在一间房里发现了他，那房间的中间有一个深不见底的大洞将我们隔开，我用力跳过去，但是洞的距离似乎比我想像得更远，我并没能踩到地面上，只有双手够到了另一侧的地板上。

我伸出一只手，向面前的约书亚求救，而他却害怕地摇着脑袋，不住向后退去。双手已经没有力气了，我从三楼跌落，狠狠地摔到了下面大厅的地板上，浑身疼痛如裂。

从房间的形状和格局来看，这应该是旅馆一楼的餐厅，我找了一扇能推开的通往温室的门走了进去，却意外地在温室里遇到了巴特利特镇长。巴特利特站在温室中央一株巨大的植物前，手中紧紧地抓着一瓶酒，从他蹒跚的步伐和惺松的双眼来看，他已经喝了不少了，看到这个情景，我忍不住指责他的不尽职。

"这里究竟发生了什么？你是镇长，应该对镇上的人负责。"

"听我说，你这个小混蛋。我做了所有能做的事情来帮助他们，但是我们阻止不了一件已经开始的事！"巴特利特醉醺醺地朝我晃动着手指。

"你连你自己的儿子都没有保护好不是吗？我打赌你连他在哪里都不知道。"

"你在指责我不是个好父亲？你以为你是什么！能这样对我指手画脚？"听到我的话，巴特利特非常生气。"我为他做了所有的事情，我教了他所有他想知道的，我给他买了所有他想要的，不管花多少钱。你根本不了解我儿子。"

我掏出口袋里的手表，交到了他的手里，那是他儿子乔伊（Joey）的手表，上面还刻着他的名字。乔伊也是约书亚的好朋友，我需要知道他在哪里。

"你不该再回来，阿莱克斯，现在的时机不对。人们不再相信我了，我保护不了他们。"

巴特利特苦笑着摇了摇头，把手表丢在了地上。

"为什么要保护他们？你做了什么？"

"它们来了……把每一个人都带走了。你阻止不了它们，它们也会带走你。"

"它们"究竟是什么？我脑中的谜团不但没有消减，反倒变得越来越大。



就在此时，地面突然晃动起来，许多植物的根茎从地底冒了出来，将我和巴特利特围在中央，温室中央的植物变得越来越大，越来越高……

不，不是植物，植物的下面爬出了一只巨大的怪物。看到这一切，镇长惊慌地大叫道，"请宽恕我吧！"然而，怪物只是用它沉重的巨手回答了镇长——将他压成了一滩肉泥。

冷汗从我的额头上滑落下来，我举起了手中的武器，与怪物对峙着，狠狠地击打着它撑在地上的双手与不停向我咆哮的头颅。终于，怪物发出尖利的嚎叫声落入了它爬出来的洞穴之中，我也因用力过度而一阵眩晕，和怪物一样栽落到了洞穴里。

怪物档案

镰刀怪

Needler

比较难应付的怪物之一，使用近距离和远距离武器攻击它的时候大多会被它坚硬的镰刀弹开，它的速度比较快，连击威力也不俗，打败它的方法是不断侧移或绕圈奔跑至它身后没有镰刀防御的地方，使用尖锐的武器迅速攻击才可获胜。

流程

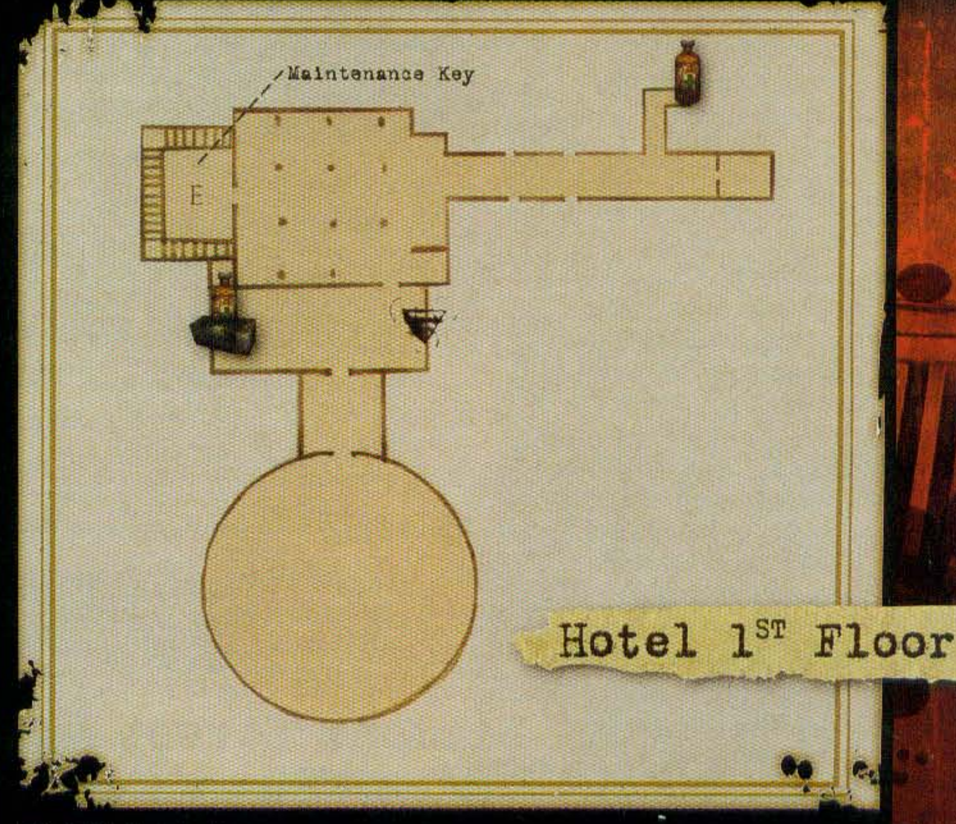
回到旅馆的电梯前，按下按钮使电梯降下，电梯里有手枪子弹。在电梯上升的途中会有新怪物镰刀怪（Needler）冲出来，在护网上向我们发起攻击，打落一个下去之后还会陆续有新的怪物出现，不过它现在的形态威胁性并不大，只要根据收音机中噪音的变化及时寻找镰刀怪出现的方向便可占得先机将它顺利击落。

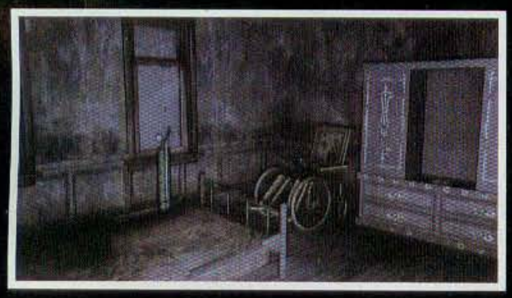
电梯停在了三楼和二楼的夹层中，从缝隙爬出来到三楼，割开尽头的一幅画便可继续向前，地图在存档点旁的柜子上。

从存档点所在的302室出去后发生剧情，接下来要帮助301室里的一个妇女寻找她的记忆。

301室中女人的记忆碎片一共有三个，它们分别在三张明信片上。从东边的走廊进入309室，309室中央的天花板有一个洞口，利用柜子爬上去，到达四楼的408室，然后通过断裂的墙壁来到406室。

离开406室来到走廊上后会再度遇到昆虫群，小心处理。进入402室，移开柜子可在墙壁上看到通往404室的洞口，第一张明信片就在404室的厕所里，那是一张羽衣草医院的明信片，上面写着：穿过我的窗户，我可以看到一株巨大的橡树，上面的叶子色彩鲜艳，黄色、红色，随着时光流逝，叶子不断掉落。在疾病完全击溃我之前，我期盼着最后这段美好的时光。傍晚的时候，树枝的影子掠过我的墙壁，但是很快黑暗就填满了我的房间。请快点来到我身边，我希望在我有生之时，能多些时间和你分享记忆。永远爱你。

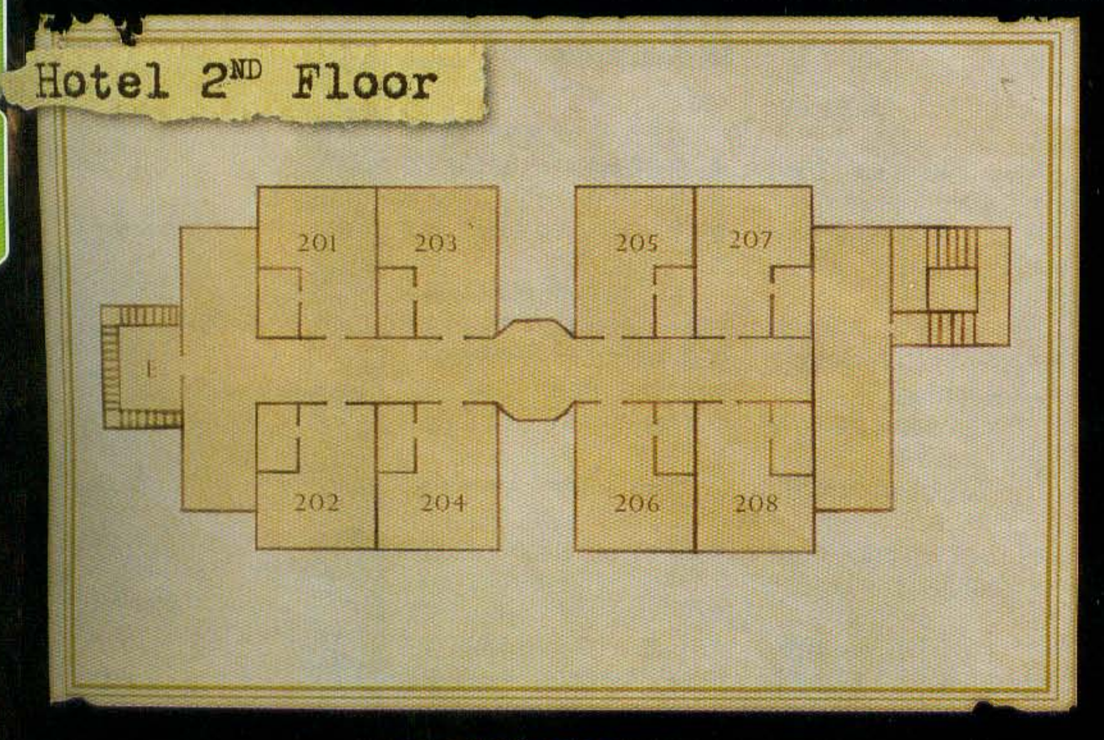




从404室出去，沿着走廊向东走，来到尽头时发生剧情，三角头出现。剧情结束后405室就打开了，此时注意驱逐昆虫群，进入405室并通过墙上的洞来到407室，从407室的正门出来后用斧头劈开408室厕所前的木块，在里面可以找到一个血清。

接下来劈开楼梯口的木块上到五楼，进入走廊就会遇到之前在电梯里见过的镰刀怪，不过这次它的行动要自由得多，而且还会举起坚硬的四肢弹开玩家的攻击，尽量侧移到它侧面没有保护的地方用锐器将其打倒。

搜索一下附近的房间，504室里有手枪子弹和一张画。劈开门上的木条进入505室，照旧要推开柜子穿过后面的洞口进入507室，第二张明信片就在507室的床上，这是一张印着兔子玩具的游乐园明信片，上面写着：多么精彩的一天啊！空气中充满了棉花糖的香味和欢笑声，这样的时光让我感到充满活力，无忧无虑。家庭是最重要的，孩子是我们的未来。我惟一的愿望就是能够再次感受到那份纯真，希望很快能见到你。



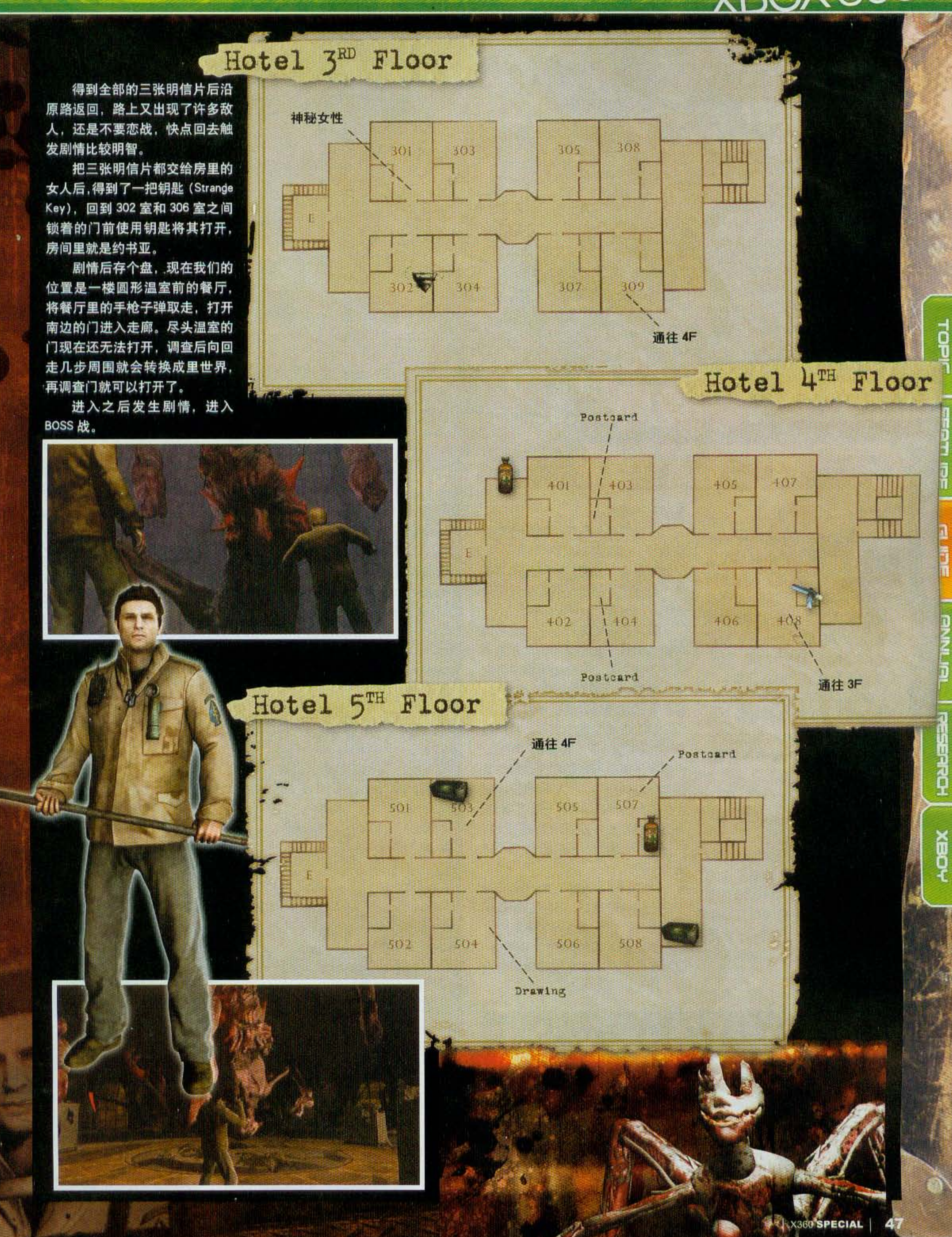
不要忘记取得507室厕所里的健康饮料，然后进入503室，从房间的洞跳下落入403室，第三张明信片在厕所的浴缸里，这是一张托卢卡湖的明信片：我有一些消息要告诉你。昨天我划船出去到我能达到的最远的地方，我将脸轻轻沁入冰冷清澈的水面。当我靠在船边，我的项链挂到了桨上，项链的挂钩松开了，我眼睁睁看着你送我的宝贵礼物落入黑暗。我极力想潜入水中寻找它，但是水是那样的冰冷深邃。

得到全部的三张明信片后沿原路返回，路上又出现了许多敌人，还是不要恋战，快点回去触发剧情比较明智。

把三张明信片都交给房里的女人后，得到了一把钥匙（Strange Key），回到302室和306室之间锁着的门前使用钥匙将其打开，房间里就是约书亚。

剧情后存个盘，现在我们的位置是一楼圆形温室前的餐厅，将餐厅里的手枪子弹取走，打开南边的门进入走廊。尽头温室的门现在还无法打开，调查后向回走几步周围就会转换成里世界，再调查门就可以打开了。

进入之后发生剧情，进入BOSS战。





坟墓

Sepulcher

与坟墓战斗分两个步骤，首先是将它周围的几个肉囊全部打碎，这段时间里BOSS会使用地震攻击或直接用拳头攻击我们，快速滚动或是躲在附近的柜子后面都可以躲开，看准BOSS攻击的间隙再上前攻击肉囊，不要急进。将肉囊全部击碎后就可以直接攻击BOSS的身体了，几击之后BOSS的双手会放在地面上，趁机攻击它的双手可造成一段时间的眩晕，此时才可攻击BOSS的头部，反复几次后出现QTE，按下X键给BOSS最后一击。

Part4 警察局 sheriff Station

目标 逃离警察局

剧情

当我醒来的时候，发现自己居然被关进了牢房里，周围的一切都恢复了正常，正在我疑惑万分的时候，一名端着散弹枪的黑人警官走了过来，我记得他的模样，他是镇上的副警长维勒(Wheeler)。从他的话里，我听出是他将我从温室拖到这里，而且将我当成可疑的人物关了起来。无奈之下，我只好向他解释了镇长和那个怪物的事情，虽然连我自己都觉得这番解释荒唐可笑，不过维勒却相信了我。

"我也看到过那个怪物。"说着，维勒把铁门打开，招呼我快点从警察局离开。

警察局也不是一个安全的地方，不知道是通风口还是排水沟中，总时不时传出几声嘶哑而令人恐惧的嗥声。维勒告诉我发生的这一切怪事除了镇长之外还有一个人可能知道，他就是菲奇(Fitch)医生。

然而，没等我们多说，很快警局里就冲出一群怪物，我和维勒一边开枪一边朝着出口的方向撤退，此时对讲机也响了起来，艾尔告诉我她也遇到了危险，要在警局后面的停车场和我会合。



在怪物的攻击下，我和维勒被分散了，好不容易来到停车场，一只巨大的暹罗却突然从天空跳了下来，用它巨大的上臂掀翻了艾尔驾驶的车，还好艾尔并没有受伤。

周围的怪物越来越多，维勒仍然没有出现，我和艾尔决定先去寻找菲奇博士——在他被怪物杀死之前。而要离开警局找到菲奇博士，最安全的地方无疑就是通过交织遍布在整个小镇中的下水道。我们立刻掀起附近的下水道盖跳了进去，世界终于暂时重新回归了安静，我们大口地喘息着，艾尔则气馁地将手上所有的寻人启事都丢到了水中，直到这时，我才知道原来她的妹妹也失踪了，而且是在这些事情开始前失踪的。

"没关系，只要找到约书亚，就一定能找到你妹妹，这些事情都是有联系的。"我只能这样安慰艾尔。

我确信，只要找到菲奇博士，就会明白当前所发生的事情究竟意味了什么。

流程

醒来后在牢房里，发现自己的身上已经什么武器都没有了，稍作等待并可四处调查一下，没过一会维勒就会出现，与其对话后牢门打开。跟随维勒一路向前会来到一间储藏室里，这里有存档点，此后维勒会走到储藏室外的走廊上，新怪物分裂者(schism)突然成群结队地从四周冲了出来。由于怪物实在是太多只能逃跑，沿着走廊没跑几步，右边的一间房子里就会冲出一只分裂者，从它冲破的房门进去可以找到一张照片。

继续向前左转来到警长办公室(Chief's Office)后发生剧情，在这里找回了自己之前被取走的所有道具，剧情后还得到了维勒的散弹枪，此外，这个房间里还有警察局的地图。

出门后再次发生剧情，走廊的天花板和一只巨大的暹罗(Siam)掉了下来，正好砸到阿莱克斯和维勒的中央将两人分开，暹罗前去追赶维勒了，我们则只能从另一边被木条封住的门离开，朝警局后面的停车场方向前进和艾尔会合。

将门上的木条砍断后出去，外面的大厅(lobby)里有两只分裂者，此时的形势比较严峻，为了避免被夹击，可以先在门里等待其中的一只进来，将它放倒之后再去大厅对付另外一只。与分裂者战斗的时候要小心它的蓄力攻击，见到它的身体向后仰起就表示它要使出那招，还是快点闪避过去吧。



将大厅中的两只分裂者解决后，又会跳出三只分裂者，可以使用散弹枪对其进行攻击。从被分裂者打破的玻璃窗跳进去可以找到一瓶健康饮料，大厅西边的房间里也有一瓶健康饮料。

大厅东边的走廊是通往停车场的道路，途中的走廊被堵住了，从墙上的洞口进入Briefing Room，这间房中有两只分裂者和散弹枪的子弹，还有一扇被木条封起来的门，将木条劈断出门即可绕到走廊的另一边。

进入车库(Garage)后，先解决分裂者，然后进入小屋中拉动拉杆使铁门升起，在屋里的密码锁里输入206便可开锁得到一瓶健康饮料和子弹。

从半开的铁门出去来到停车场触发剧情，此时我们要和暹罗战斗，用散弹枪瞄准它的头部，三枪便可将其解决。

怪物档案

分裂者

schism

也是比较麻烦的怪物，它的头部是一个巨大的斧状物，可以迅速发起二连击，相当危险，使用速度较快的武器可以克制住它的攻击，降低其攻击频率。分裂者的行动很迅速，当它向后仰便代表它即将发动蓄力攻击，要及时躲闪。

暹罗

Siam

仔细观察会发现这个巨大的怪物是两个人形组成的，就像是一个女性躺在一个男性的背后，暹罗的主要攻击武器是强大的双臂，对付它方法是使用散弹枪在远距离瞄准头部射击。当然，此外它也并非全无弱点，背后的女性身体相对来说就比较脆弱。

Part5 重返牧羊人溪谷 Return to Shepherd's Glen

目标 1. 找到下水道的出口

剧情

下水道里的道路阴暗难辨，很多开关和闸门也都年久失修，而且还有许多怪物潜伏在暗处和水中。就在我和艾尔稍微分开了一会的时间里，艾尔失踪了，只有她的对讲机被留在了一滩血泊中。

艾尔现在遭遇了什么样的危险？她又是被什么东西带走的呢？

我顺着下水道的出口追出去，却毫无任何发现。

流程

经历了一场紧张的战斗后，下水道可以让我们稍微轻松一下，这里的路线虽然比较复杂，不过敌人相对来说出现的频率就没有那么密集了。

向前走一段路后可以看到左手边有一个写着三号的闸门，旋转开关使门打开一半，等艾尔钻过去之后从另一边开门让我们通行。进门后爬上四号闸门对面的平台，再从平台的另一侧跳入水中，这附近有潜伏者出现，小心被偷袭。继续向前爬上第二个平台，顺着右侧的小路向前走可以找到手枪子弹，返回后跳下水继续向前，存档点旁的房间里可以拿到地图和子弹。

为了排空污水池（Bilge Tank）的里的水让我们通过，前往左上角的污水控制阀门（Bilge Control Valve），用铁管撬开关着的铁门，进去调查开关放空污水池中的水。

通过污水池继续前进，走到八号闸门转动开关让艾尔通过，但是对面的开关坏了，艾尔无法从那一侧打开闸门，只好按原路返回四号闸门和艾尔会合，途中会出现一些镰刀怪，可以不在它们身上浪费时间。和艾尔会合后继续向前穿过排水沟（Sluice Drain）到达泄洪道（Spillway），先一个人下水消灭水中的怪物，等艾尔跟上来后和艾尔一起前进。

达到地图右上方的总排水室（Main Drain Chamber）后，照例打开开关让艾尔先过去，然后在原处等待艾尔找到开门的开关，在这段时间里我们要对付三只镰刀怪和一只暹罗，关上灯，利用周围空间较大的优势分开击破。将所有怪物打倒后，铁门也终于开了，但是通过之后却发现艾尔已经不见了，地上只留下了一滩血迹和一个对讲机。

在岔路里可以找到一张照片，此后爬上尽头的梯子便可以离开下水道，出口是自己家门前的下水道口。





目标 2. 前往菲奇的办公室

剧情

爬出下水道后，我发现自己居然在家门前，然而，仅仅就在我离开的这段时间里，很多铁丝将家里的大门密密麻麻地缠了起来，让人根本无法入内。为什么会出现这种事情？难道是为了将家与外界隔绝吗？这也是小镇的怪事之一？就在我为此而纳闷的时候，维勒通过对讲机联系上了我。

听到他没有什么大碍让我非常开心，维勒正打算赶往菲奇的办公室等我，我向他问了一下大概的位置，便向着办公室跑了过去。

就在目的地出现在我面前的时候，我发现地面上残留着一滩又一滩的新鲜血迹，留下那血迹的人正在不远的前方脚步蹒跚地向前走着，我不禁高声叫住他想要帮一点忙。当我走近他后，才发现他正是菲奇博士，菲奇手中紧紧地握着一把手术刀，而上身则布满了刀伤，血正是从其中流出来的。看到我的出现，菲奇慌张地挥舞了几下手中的手术刀，便匆匆地逃进了自己的办公室里。

看到他古怪的样子，我立刻追进了办公室里，却在其中的一间房里找到了一个非常不搭调的小女孩用的梳妆台，而梳妆台上放置的盒子里则是一个长发的洋娃娃。

我好奇地将洋娃娃拿到手中，但是就在这一瞬间，洋娃娃的长发迅速缩短并全部消失，我的脑海中也出现了曾在巴特利特家族陵墓中听到的那如同洗脑的噪音，我的意识又一次飘离了躯壳。

流程

剧情后发现我们的位置是Craven Axe.街道上，顺着大道向南跑，对讲机响起后菲奇的办公室位置就已经标记出来了，到达办公室前发生剧情，随后进入目的地。

菲奇的办公室不大，暂时也没有地图，进入之后在大厅附近可以找到一瓶健康饮料，向里走，一间有梳妆台的房间里可以找到一张小女孩的照片，而梳妆台上则放着一个盒子，调查后就可以先离开这里。此时房间外会出现五个护士，先关掉灯再出去比较安全，将护士全部解决后进入刚才她们破门而出的那间房里可以在桌上找到一个血清和一把小钥匙(Small Key)，回到之前有梳妆台的房间用小钥匙打开盒子，里面是一个穿着红色裙子的洋娃娃，将洋娃娃拿到手中后发生剧情。



Part6 落入地狱 Hell Descent

剧情

醒来之后我发现自己仍在之前的房间里，只是房间变成了另一个模样，一张被打扮得很梦幻的公主床架在房间的一侧，而墙壁则露出了铁锈与点点血污，就像是翻开了外表的伪装，露出里面恐惧的一面一样，红裙的洋娃娃可怜地躺在地上，那应该是菲奇博士的女儿的玩具，我顺手将它拿起来装到了口袋里。

不远处，约书亚的身影再次闪过，我追赶着他的背影，顺着铁梯向流淌着滚滚岩浆的地下跑去。铁梯无限向下延伸，究竟已经下到多深的地方了呢？我不知道，我只知道，如果有地狱的话，一定就是这里了。

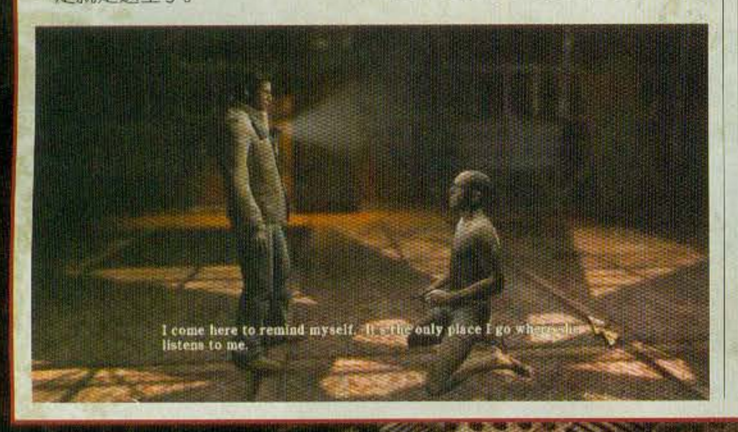
进入尽头的一间房间里后，我终于见到了菲奇博士，他颓靡地跪在空旷的房间中央，屋顶上不断转动的巨大风扇影子投射下来，将他完全遮挡在了阴影之中。

菲奇博士脱掉了衬衣，我终于看清了密布在他身上的伤痕，那些刀伤正不断地向外流出血液，而他还在用手术刀不停地制造出新的伤口。我试图帮他包扎一下，然而他却很不乐意地高声阻止了我。

"不要碰我！我是在流出罪恶！但它又会长出来，所以我必须每天都这么干！"

"好吧，你到这里来干什么？"我无可奈何地放弃了坚持。

"我来这里为了提醒自己，只有在这个地方她才会听我说话。"



目标 寻找约书亚

"谁在这里？你女儿？斯卡利特？"

"她现在就在我身边，我的宝贝，我可爱的小女儿。"菲奇似乎不是在和我说话，而是在和周围的"什么东西"对话，"父亲今天忘记给你带礼物了，你最喜欢的玩偶。"

我把从办公室里带来的洋娃娃交给菲奇，他聚精会神地注视着娃娃，将它接到了手中。

"父亲？"

娃娃突然动了动脑袋，用小女孩的声音叫道。与此同时，菲奇博士全身的伤口都突然流出了大量的血液，转眼之间就在地上聚集了鲜红的一滩，洋娃娃脱手掉入了血泊之中，菲奇也因失血过多而倒下。

这时，血泊中突然钻出了一个巨大的人头……不，应该是巨大的瓷玩偶，它轻而易举地将菲奇抱在了手中，菲奇注视着那个玩偶，用虚弱的声音请求它原谅自己，玩偶只是看了一看，便一口吞掉了他的脑袋，将它的尸体远远地丢在了一边。

我举起撬棍，狠狠地敲打在它的身上，用撬棍将它坚硬的外壳全部勾下来并敲碎，露出赤红色的肌肉。最后，我终于杀死了它，它轰然倒地，倒在了菲奇的身边，而它的尸体中流出的血液渐渐将我吸了进去……

流程

再一次进入了里世界，不过非常可惜，这一次这个区域里没有地图，好在路并不算太复杂。从房间出去，穿过两边都是木板的狭窄走廊，跳下高台后会看到约书亚就在前面，追着他的踪影向前走。

当约书亚转入右边的岔路时不要紧追上去，先走左边的岔路，顺着左边的岔路一路向下，这条路基本没有什么分叉，走到一条死路的时候会看到地上放了一个洋娃娃，如果调查她的话背后就会出现一只烟雾怪，还是不要管它了。

继续顺着路向下走，路上可以捡到一些子弹，不断通过道路旁的缺口跳到下一层，在一个蓝色洋娃娃的身边可以找到一瓶健康饮料，然后返回，继续向前。当来到地上有岩浆流动的底层时，先走左边，穿过缝隙和停转的风扇，在尽头标着Ward L8的房门旁的桌子上可以得到撬棍(Crowber)，这个武器可以替换之

前的铁管。

拿到武器后就可以返回之前的岔路了，这回走右边，拨动开关让沿途的风扇停下并钻过去前进。当来到一扇停着的风扇前会看到约书亚，继续追赶他，风扇后能找到一幅画。

又穿过一扇停着的风扇后可以看到肉质墙壁，用小刀割开并通过。在有三个风扇的房间里，则是先穿过停止的那个进入后面，再打开后面的开关使所有风扇停下，最后钻回刚才的房间从地上的风扇跳下去。

另一个要注意的是六个风扇的谜题，操作风扇的要领是每两个风扇的开关由一个开关切换，两个风扇必须一关一开，我们先不要移动任何开关，从左边停止的风扇进去取得血清，然后回来，按照4/5、3/4、2/3、5/6、4/5、3/4的顺序拉动开关，这样就可以继续前进。

遇到存档点后存个盘，然后将武器换成撬棍，继续前进直到尽头的铁门，开门之后等着我们的就是第二场BOSS战了。



BOSS战

猩红

Scaelet

猩红也是一个比较棘手的BOSS，她的全身由坚硬的类似于瓷制的壳包裹着，动作比较迅速，可以变身一次，对付她比较适合的武器是撬棍。

在变身前的第一形态里，猩红主要的攻击方式是用长长的手臂挥击或者使用手锤地制造震荡波，当她挥击时采用翻滚的办法就可以躲过，不过要注意计算提前量，而震荡波的时候就要迅速后翻几下，离开震荡波有效的范围了。

这段时间里，我们使用撬棍攻击她的双腿，将外壳全部击碎露出里面的肉，击打一段时间BOSS就会趴下露出背部，此时冲上去攻击她的背部，反复几次将背部的壳全部击碎后便会出现QTE，完成后BOSS一度倒地，变身为第二形态。

第二形态的BOSS就像一只四脚蜘蛛，对付它比较简单的办法是绕圈在场中跑步，一段时间后BOSS会爬上屋顶并从天而降攻击我们，此时会有QTE提示，按对便可躲开，而BOSS则会趴在地上一时无法行动，趁机快速上前攻击便可。这个办法需要反应力较快，可以及时躲开BOSS的空中攻击，否则挨了一下可也不轻。反复几次之后便会出现最后一击，彻底解决BOSS。

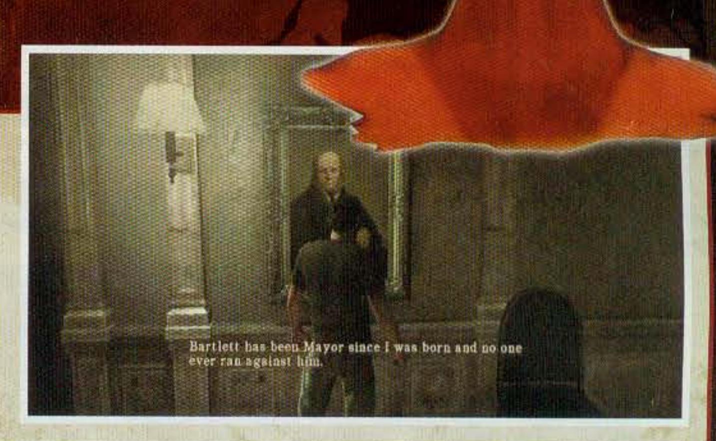
Part7 市政厅 Town Hall

目标1．市政厅的秘密

剧情

被吸入血液之后，我又回到了菲奇的办公室，洋娃娃已经四分五裂，不过头发又恢复了正常，我在它的脑袋里发现了一枚制作精美的钥匙，钥匙上刻着一个很有特点的符号，我记得曾在市政厅看到过它。

我来到市政厅，用钥匙打开了市政厅的一扇暗门，并在里面找到了一把仪式用的小刀。注视着仪式小刀，我突然想起，那把刀柄的花纹和父亲从来不肯让我进去的那间房间门把上的花纹一模一样。





流程

剧情后获得创始人的钥匙（Founder's Key），离开菲奇的办公室回到市政厅，用斧子劈开市政厅里一扇门前的木条，进入后推开柜子可以拿到一张画，房间的桌上上放着小镇的创始人艾萨克·施弗德的画像，他是施弗德家的祖先。

进入市政厅中央的房间，在讲台上可以取得一张照片，对着讲台使用创始人的钥匙，机关解开，房间中央有一个密道被打开了。从密道下去可以得到急救包，继续向前走，通过一个狭窄的走廊可到达一间大厅，大厅中有好几个护士，最好关灯后再进入。

大厅中有一个十字架形状的机关，调查后可以得到仪式匕首（Ceremonial Dagger），这个武器可以取代之前的格斗小刀，而且还具有打开特定锁的用途。

找到小刀后在密室里寻找一下，在两个书台的中央有一个很不显眼的小门，用仪式匕首打开。进入门后沿着狭窄的隧道一路向前，来到尽头的一个有绿色灯光的小房间后顺着梯子爬上去，上去之后可以在旁边的墙上找到一幅画，随后用小刀打开门，出去后发现自己居然又回到了玫瑰高地公墓。

打开对面的墓室的门后可以得到血清，回到主街道，接下来向着自己家的方向前进。回家之前可以四处转转，张贴板旁能找到一张照片，在Family Crypts North最西边，用斧头劈开挡住墓室的木板可以在里面找到新的手枪（Chrome Hammer）。

目标 2. 回到家中

剧情

打开了父亲工作室的门后，我突然想起了一段遗忘已久的回忆。

那天，工作室的门没有关牢，我偷偷在门缝外偷看了里面，那一天，父亲把约书亚叫到了工作室里，把施弗德家祖传的珍贵戒指交给了他。

“我知道它看起来并不像是很贵重的东西，但这个戒指是我给你的所有东西中最贵重的，它象征着我们家族的过去，还有我们的未来。”

父亲蹲下身注视着约书亚，将用链子穿起来的戒指挂到了他的脖子上，我从未看过父亲这么温柔的眼神，他也从未对我说过这么温柔的话语。

“但是，约书亚，你绝对不能给任何人看这个戒指，包括阿莱克斯。”

最后，父亲很认真地补充道。

我不想再回忆下去，而是推开门走进了这间被我视为禁区的房间，房间里虽然到处都是灰尘，不过东西却都摆放得井井有条，这也是父亲在军队期间养成的习惯。



我在工作室里随便翻着父亲留下的东西，然而，打开抽屉的时候，一张寂静岭的地图突然跳入了我的眼眶中。

寂静岭，那不正是我在昏迷后曾经去过的地方吗？这张地图为什么会在父亲的抽屉里，寂静岭究竟和我们有什么关系……我立刻下楼去向母亲追问，然而她却含糊其辞，怎么也不肯告诉我。

就在这时，一双从背后伸来的手突然将母亲掳走，同时，我的脑袋上挨了一记重击而倒在了地上，几个全身穿着防护服的秩序士兵狠狠地用手向我揍来。在剧烈的疼痛中，我只依稀看到母亲被他们抬起来强行带出了门外。

四周又一次如遭遇到火烧一样变黑变旧，墙壁与地面的表皮纷纷扬起，大门被坚固的锁紧紧地锁了起来，我的家居然也变成了那可怕而恶心的世界……

流程

从后院进入地下室，前往之前无法打开的那间房前，用匕首将其打开，在房间里可以找到一把打开阁楼的钥匙（Attic Key），柜子旁还有一把新的散弹枪（BlueSteel Shotgun）。使用阁楼的钥匙打开二楼尽头之前无法打开的门进入阁楼，阁楼的箱子上有一张照片，推开阁楼西边的柜子可以找到背后的门，开门后发生剧情。

工作室的桌上有一个拼图，将其拼好后抽屉便打开了。

拼图方法：

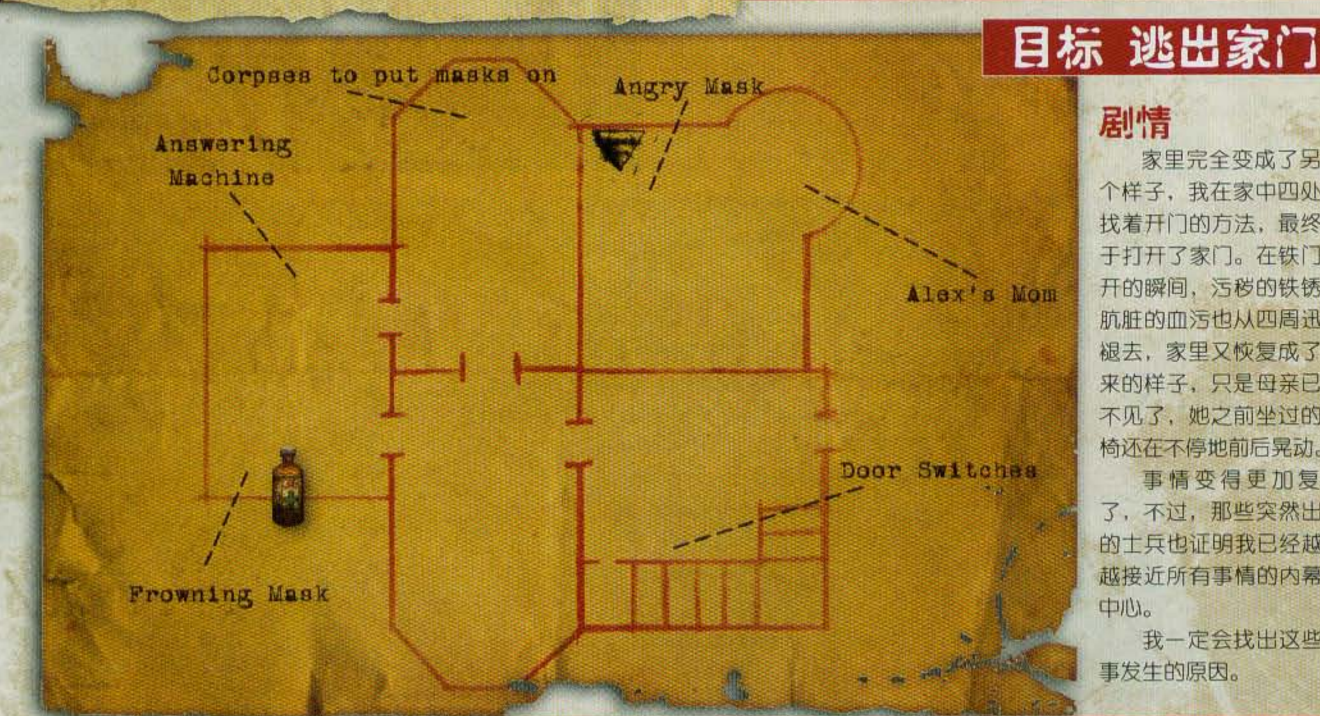
按从左到右、从上到下的顺序将每一格以 1～16 的数字命名，具体移动步骤如下：

1. 将 3、4 两块向左移动；
2. 8、12 向上移动；
3. 10 向下移动；
4. 11 向左移动；
5. 15、16 向上移动；
6. 13、14 向右移动；
7. 10 向下移动；
8. 11、12 向左移动；
9. 5、9 向下移动；
10. 4、8 向下移动；
11. 1 向下移动。

抽屉中可以找到寂静岭的地图和父亲的笔记，下楼和母亲对话，剧情后秩序士兵突然出现将母亲抓走，阿莱克斯也被巨大的锁锁在了家里。



Part8 阁楼 The Attic



目标 逃出家门

剧情

家里完全变成了另一个样子，我在家中四处寻找着开门的方法，最终终于打开了家门。在铁门打开的瞬间，污秽的铁锈与肮脏的血污也从四周迅速褪去，家里又恢复成了原来的样子，只是母亲已经不见了，她之前坐过的摇椅还在不停地前后晃动。

事情变得更加复杂了，不过，那些突然出现的士兵也证明我已经越来越接近所有事情的内幕与中心。

我一定会找出这些怪事发生的原因。

流程

家里的门被牢牢锁了起来，想要开门必须在家里解开四个谜题，每个谜题都对应着门上的一把锁，下面就让我们来逐一解开四个谜题。

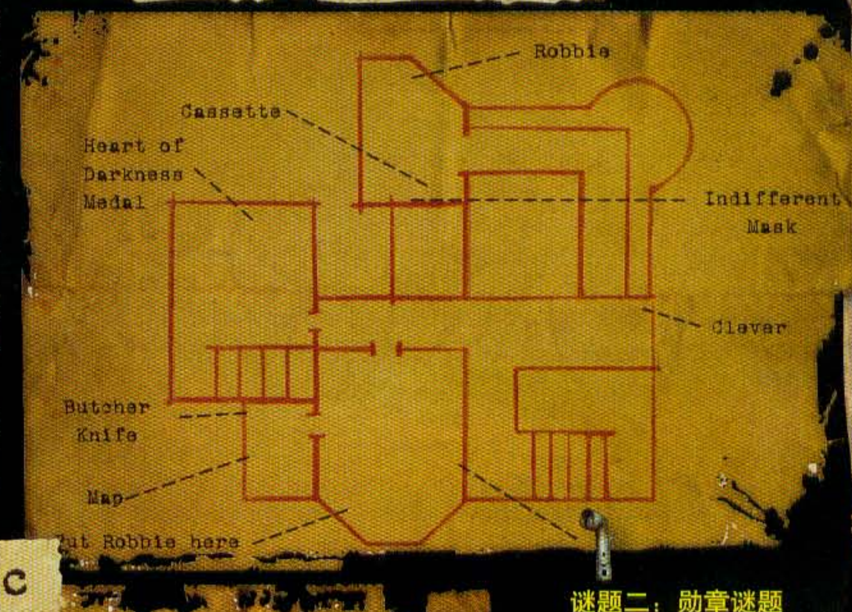
谜题一：面具谜题

想解开面具谜题需要找到三张面具，先不要拉一楼的拉杆，让四盏灯保持在第一盏绿灯亮起的状态。一楼东北方有存盘点的房间里可以找到生气的面具（Angry Mask），一楼西边的房间里有不悦的面具（Frowning Mask），这个房间里还有一瓶健康饮料。

上二楼，楼梯口可以找到菜刀（Cleaver），北方房间的浴室里有一只兔子玩具，玩具的对面是冷淡的面具（Indifferent Mask）。

找齐面具后回到地图上用红色十字架做标注的房间，房间里是两具被十字架钉在一起的人体标本，将冷淡的面具装在正面的人脸上，将不悦的面具装在背面的人脸上，这个谜题就解开了。

Shepherd House, 2ND Floor



Shepherd House, Attic

Vile Acts Medal

军装

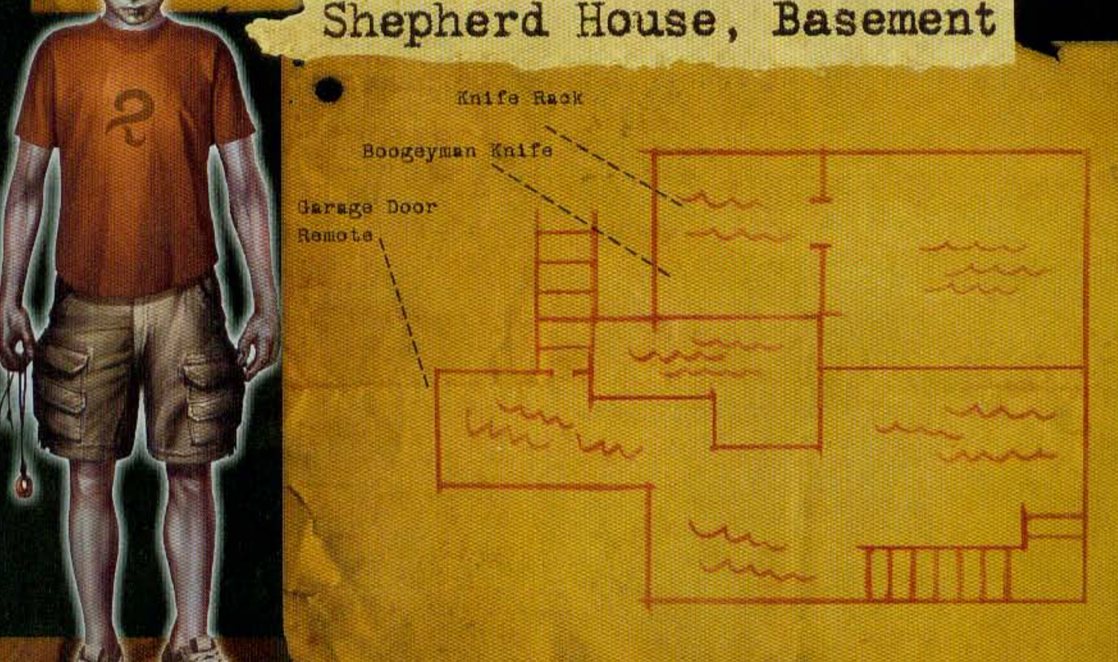
Secret Desk Drawer

Fallen Star Medal

谜题二：勋章谜题

前往一楼的拉杆处拉一次拉杆，使第二盏绿灯亮起，家里原先不能进入的一些房间的门被打开。这个谜题也需要我们找到三枚勋章，第一枚在二楼的西边的房间里，推动房间里的装置即可获得黑暗之心勋章（Heart of Darkness Medal）。接下来从这个房间的暗门上到阁楼，从洞钻过去后在一个石膏模特上可以找到卑鄙行为勋章（Vile Acts Medal）。最后一枚勋章坠落之星（Fallen Star Medal）在阁楼最东边房间的桌子上，全部拿到之后把勋章按照“坠落之星”、“黑暗之心、“卑鄙行为”的顺序从左到右挂在房内军装的胸前，第二道谜题解开。

Shepherd House, Basement



TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOY

谜题三：时间谜题

像上次一样，拉动一楼的拉杆使第三盏绿灯亮起，这时通往阁楼的门被关上，而约书亚房间的门被打开。上二楼进入南边约书亚的房间，会在墙上看到约书亚留下的关于时间的谜题，这个谜题的答案就在旁边医生留下的字条里提到的"206室"中，将房间里钟表的时间转到2点06分，房间中的一个窗户随之打开，然后将兔子玩具放到该窗户上便可解开这个谜题。

不要急着离开这里，用匕首割开房间里肉质的墙壁，里面有一把屠夫的刀（Butcher Knife）和一张画。

谜题四：刀具谜题

再次拉动一楼的拉杆使最后一盏绿灯亮起，约书亚房间的门被关上，地下室的门打开。前往地下室（也就是开关右侧的门），进入西北方的父亲的工作室，在怪物的尸体上拔出妖怪的刀（Bogeyman Knife），此时身上应该一共已经有了三把刀。

调查工作台，看到上面有一个怪物的头颅，头颅背后则是一个空刀架，将菜刀放在刀架右侧，屠夫的刀放在架子上方，妖怪的刀插入怪物的头部便可解开最后一个谜题。

回到一楼打开家里的大门，里世界转换为表世界，一切重新回到原样。



Part9 黑暗之时 Dark Time

目标1. 找到监狱大门

剧情

我走出房里，却看到艾尔穿过房前的栅栏朝我冲来，她看起来安然无恙。不过艾尔却告诉我，她的母亲甚至于整个镇上的人都失踪了，我把寂静岭的地图交给她，告诉她她的母亲一定就在那里。

不光是艾尔的母亲，整个小镇上的人，约书亚，父亲一定也都在那里。

艾尔半信半疑地相信了我的判断，维勒则帮我们找到了一条船驶往寂静岭。从小，住在牧羊人溪谷小镇的我们就被告知过无数次"绝对不要去寂静岭"，关于寂静岭有着各种不好的传闻，据说那里居住着一些狂热的宗教分子，对拥有不同信仰的人很不友善，维勒的一个同事曾独自一人前往那里，从此之后再也没有出现，只有她的自行车在寂静岭外被人发现。

不到万不得已的时候，千万不要踏入寂静岭，而现在就是万不得已的时候了。

在船上，艾尔把挂在自己脖子上的一个挂坠交给了我，里面有她失踪妹妹诺拉（Nora）的照片。

但是，就在我们已经看到寂静岭码头的时候，乘船而来的秩序士兵突然袭击了我们，他们掳走了艾尔和维勒，而我则掉到了海里，顺着海水漂流到了岸边。

寂静岭地区弥漫着白色的浓雾，我从岸边爬起来，顺着桥走进了市内，此时对讲机里传来了维勒的声音，告诉我他们被关到了监狱里，而艾尔则被带走了，不知道他们想对她做什么。



Silent Hill

Police · To Old Silent Hill · SAGAN St. · Drawing · Bait shop · Church · Toluca Lake Offices · CRICHTON St. · WILSON St. · SIMMONS St. · Overlook Penitentiary · Toluca Lake Water and Power · Post Office · KOONTZ St. · Alchemilla Hospital · Boiler Room

SILENT HILL HOMECOMING

流程

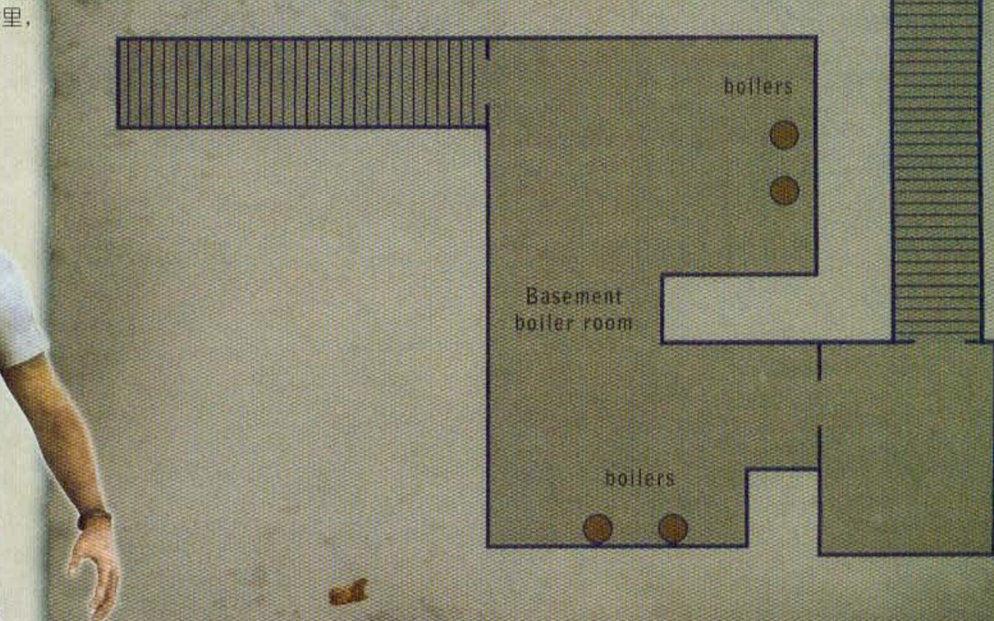
醒来后所在的地方是托卢卡湖的岸边，通过岸边的桥一路向上，穿过尽头墙上的洞后便进入了寂静岭市区内。

现在我们的位置是Sagan St，没跑几步维勒就会用对讲机联系我们，顺着Sagan St.的南方前进，穿过鱼饵商店（Bait Shop）墙上的洞，在里面找到存盘点、子弹和一张画，存盘后沿着Sagan St.西行，穿过尽头的一扇门后进入下一个区域，在Simmons St.的监狱（Overlook Penitentiary）门前发生剧情，得知监狱的大门无法打开，需要从另一扇门进入，但是那扇门上却通了电，必须要将小镇的电力供应切断才能进入。

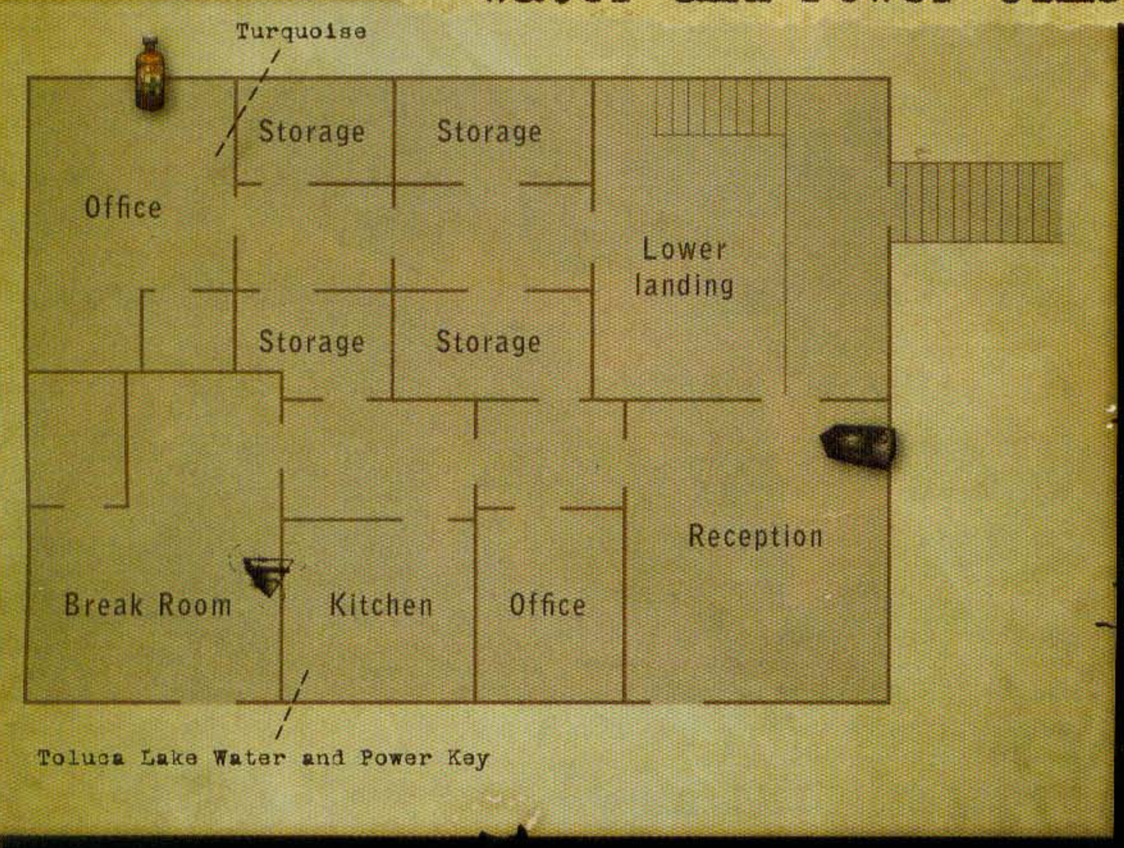
剧情

当我赶到监狱大门时，维勒又告诉我大门无法进入，而另一扇可以进入监狱的门又通着电。无奈之下，我只好切断了给寂静岭的电力供给，整个世界陷入了一片黑暗中，怪物的活动愈发猖獗，而我则迅速地冲进了监狱里，希望还能赶得及救出艾尔。

目标 2. 进入监狱



Water and Power Office



流程

现在继续顺着Sagan St.向南走，从地图最南边的锅炉房（Bolier Room）绕到Koontz St.，这条街最东面的墙边能找到子弹，羽衣草医院（Alchemilla Hospital）前的长椅上则可以找到一个血清。将东西捡一捡，然后到Wilson St.进入托卢卡湖办公室（Toluca Office）。

在大厅的柜子上有一盒手枪子弹，地图西北方的办公室（Office）里有一瓶健康饮料，从断崖处跳到休息室（Break Room）可以看到存盘点，厨房的门被木条封住了，劈开后进入在桌子上找到托卢卡湖水电控制室的钥匙（Toluca Lake Water and Power Key），沿路返回，不过在跳回办公室后不要忘记调查洗手台找到绿松石（Turquoise）。

离开托卢卡湖办公室，用钥匙打开托卢卡湖水电控制室（Toluca Lake Water and Power）进入。

Power Plant

从这个区域开始会出现之前遇到过的新敌人秩序士兵（Order Soidler），他们的闪避频率很高，不过使用匕首的连续技对付他们非常简单，注意先消灭持枪的敌人即可。

在这个区域的一层有手枪子弹，二层有步枪子弹和急救包。想要切断电力，首先要打开二楼的B阀门，然后回到一楼打开A阀门，最后打开二楼的C阀门，二楼的涡轮控制台（Turbine Controls）才会亮起绿灯，将控制台的开关拉下，小镇的电力便会中端供给，周围都陷入了一片黑暗。

此时下到一层的时候会出现两名秩序士兵，一名持枪，一名持棍，可以不用管他们直接离开办公室。

现在监狱侧门已经可以打开了，不过暂时不急着去监狱，先去找一下重要的武器来复枪吧。

回到开始的Sagan St.，进入寂静岭公墓（Silent Hill Cemetery），公墓南侧有一个不太显眼的墙壁是可以用斧头破坏的，它的位置应该是靠近太阳花园

Water Valve
Generator bank: A
AUX Generator: A
Generator bank: B

(Sun Garden)附近的路上，破坏后进入可以在长椅上找到石榴石(Garnet)，然后进入地图中央区域，可以看到一座石像，将刚才得到的石榴石放进标有罗马数字Ⅰ的洞里，将绿松石放进标有Ⅻ的洞里便可以打开机关，得到月亮花园的钥匙(Moon Garden Key)，进入月亮花园后可以找到来复枪。

接下来就是前往监狱了，进入监狱前，还可以通过Simmons St.上的监狱大门进入停车场，停车场里的一辆车上有一把单刃手斧(Pulaski Axe)，这个斧头可以替代救火斧，而且劈开木条也更快了。

最后，从北方的小门进入监狱。



怪物档案

秩序士兵

Order Members

秩序士兵是后期出现的主要敌人，分为持棍和持枪两种，不过对付它们只需要使用匕首的三连击便可让其没有机会出手。需要注意的是，当持枪的秩序士兵和持棍的同时出现时，优先对付持枪的敌人。

Part10 监狱 Prison

目标1. 找到维勒

剧情

通过维勒的指引，我终于将他救出了牢房。而维勒告诉我，艾尔有可能被它们关在单独的监禁室里。

Prison, 2ND Floor

流程

进入监狱后，得知维勒在B区的B11，沿着惟一的路向前走。在一间小房间里拉下开关可使铁门打开，进入铁门后用斧头劈开面前的木条，门里有一个急救包。

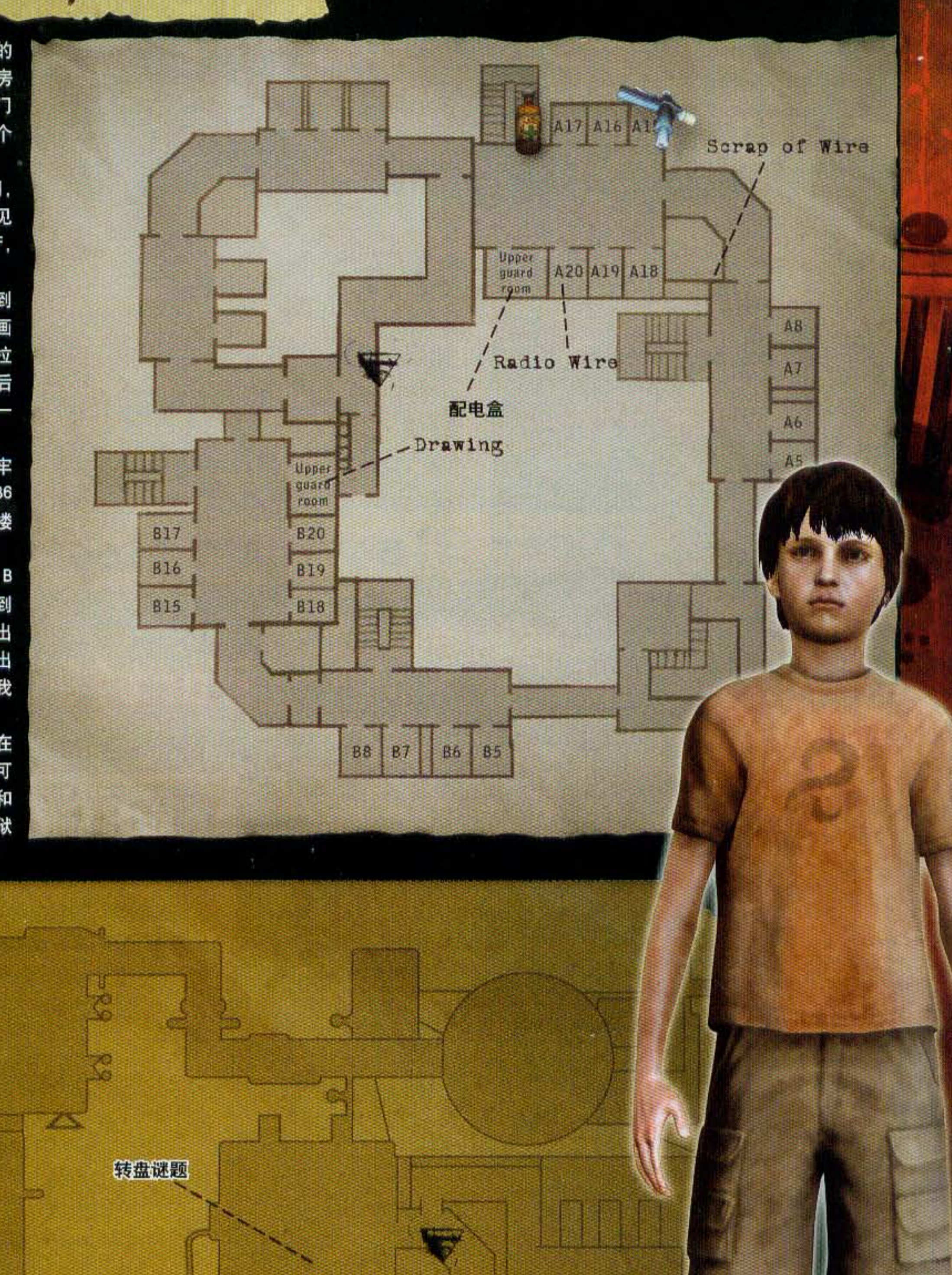
继续向前遇到另一扇锁住的铁门，打碎铁门旁的玻璃跳进接见室，由接见室的小门可以通往一个有楼梯的大厅，大厅中可以找到监狱的地图。

爬上二楼，从铁梯断裂的地方跳到另一端，进入监控室，如果调查监控画面就会看到约书亚匆匆跑过的身影，拉下墙壁上的开关打开旁边的铁门，之后抓紧时间穿过铁门（铁门打开后经过一定的时间就会再次关上）。

向前走来到二楼南边的B5～B8牢房会遇到秩序士兵，将其打倒后拉开B6牢房对面的开关可以打开旁边通往一楼的门。

下到一楼，现在我们已经来到了B区的B1～B4牢房，一路向前，找到B11牢房，拉下墙上的开关将维勒救出来，维勒出来后会有一个怪物突然冲出来，不过这时维勒的手中有散弹枪，我们无须担心。

打败怪物后跟着维勒爬上二楼，在上面的警卫室（Upper Guard Room）可以找到一张画，来到二楼的控制室后和维勒分头行动，这时维勒可以控制监狱里的门帮助我们通过。



转盘谜题

Hellish Prison

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

目标 2. 寻找监禁室



剧情

终于来到了个人监禁室，但是房间里并没有艾尔的踪影，被关在里面的人是我的母亲。她被吊在一个十字架上，手和脚都被紧紧地固定在那里。

看到了我的出现，母亲的眼睛突然燃起了一丝希望，我立刻冲上前去想要将她放下来，但是将她束缚住的铁铐实在是太坚固了。而且，十字架下的机关也突然开始转动起来，将她的双手和双脚分别向不同的方向拉去。

母亲痛苦地尖叫起来，而我只能手足无措地看着机关一点点地折磨着她。

“对不起，阿莱克斯。我和你父亲非常爱你，但是他们说只能选择一个。”

“母亲，别说了，保持呼吸。”

“让我去吧，阿莱克斯。”母亲放弃了挣扎，用乞求的眼神注视着我，让我快点结束她的痛苦。

机关仍在不停地转动，我惟有举起枪，按下了扳机。

母亲合上了眼睛，不过机关仍在快速转动，她的尸体被巨大的力量从中间扯开，断成了两截，血喷溅出来，流满了地板。

就像是被血液所侵蚀一样，周围的一切也随即变成暗红，我再次来到如同噩梦般的里世界。

在里世界里四处寻找，我和维勒再次会合，并来到了关着霍洛维法官的地方。霍洛维法官被锁在一把椅子上，看上去那些家伙想用毒气将她杀死在这里。我们立刻把霍洛维法官从椅子上解救下来，这时我放在口袋里的艾尔送给我的挂坠掉了下来，看到诺拉的照片，霍洛维法官一时之间似乎有些失神。

一只浑身焦黑的怪物突然从房间四周释放毒气的缝隙中钻出来，将维勒拽了进去，维勒的惨叫声不断在墙壁中响起，我端起枪紧张地注意着四周，却看不到怪物露出脸来。

让霍洛维法官先离开这个危险的地方后，铁门自己锁了起来，怪物也从墙缝冲了出来，这时我才看到它的样子——它是一个裸体的女人形状，但是身上却长着数不清的手和长长的尾巴，我用来复枪狠狠地扫射在它的尾巴上，它终于精疲力竭地倒地，但是维勒却不知被它丢到哪里去了。

就在我为此而担忧的时候，约书亚突然从窗外跑了过去，我立刻跳出窗口，跟了上去。

流程

现在要和维勒分头行动了，来到控制室北边的门前，稍微等待片刻维勒会帮助我们打开，继续向北，A5 ~ A8 牢房北方的门无法打开，只好从房里的楼梯下到一楼的 A1 ~ A4 牢房区域。

向前走到一间浴室，这里有两个镰刀怪，用斧头劈开墙上的砖块后顺着路前往二楼，二楼的楼道有存档点。从二楼的门进去，走到尽头后发现是一条死路，返回发生剧情，维勒告诉我们刚才通信中断了，现在再回到一楼的楼道，维勒就会为我们打开北方通往 A 区的铁门。

进入 A 区的 A9 ~ A14 牢房后，东边就是个人监禁室(solitary confinement)了，不过个人监禁室的门上有密码锁，现在还无法进入。

蹲下进入 A11 牢房，再侧身穿过墙上的缝隙进入 A10 牢房，可以在坏掉的车上找到不牢固的电线(Loose Wire)，然后从楼梯上到二楼，楼道里可以找到一瓶健康饮料。

二楼的路面有很多断开的地方，跳到对面可以在 A20 牢房里找到收音机的电线（Radio Wire），要注意的是不要跳到下层去了。打开东边的门（A18 室附近的门）在小房间找到废弃的电线（Scrap of Wire）。

三个电线找齐后回到 A20 牢房旁的警卫室(Upper Guard Room)里，把三根电线插入墙上的配电盒里，接好所有电线后，密码锁和 A 区的开关就可以使用了。

配电盒操作方法：

第一根电线连接到下方的第二个接口；第二根电线连接到下方的第三个接口；第三根电线连接到下方的第五个接口；第四根电线连接到下方的第四个接口；第五根电线连接到下方的第一个接口。最后按 X 键通电。

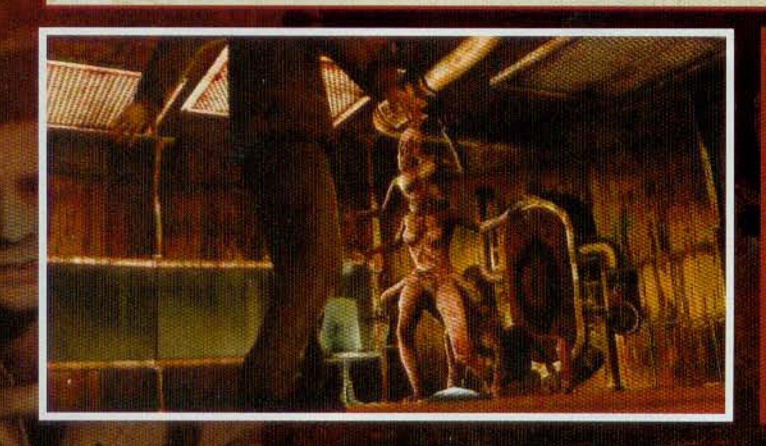
现在可以拉动旁边的开关打开 A15 的房门了，里面有一个血清。

从断裂的地方跳到一楼，拉动一楼的开关打开 A12 牢房，牢房里的一张纸条上写着密码锁的密码是 110391，输入密码打开个人监禁室的门，进入后却看到了母亲。这里需要我们做出影响最后结局的第一个选择，我们可以选择杀死母亲或不杀死。

剧情结束后进入里世界，从监禁室出去，存盘后打开另一扇门进入一间空旷的大厅。大厅中央会升起一个小小的铁笼，铁笼的三面都有一个转盘，这三个转盘对应房间里的三个谜题。

第一个谜题是关于国际象棋的问题，答案是“马”，所以将左边（南方）转盘上马的符号调整到最上面；右边（北）的转盘调整到“空白”的位置；后面（东）的转盘调整到“坟墓”的位置，之后调查正面的洞口将手伸入。如果转盘转错的话就会被里面的东西咬住，要及时按 QTE 抽出并消灭敌人，转盘位置正确的话铁牢便会升起来，从圆形的洞口跳入遇到维勒，和维勒一起向前走。路上的一个房间里会遇到镰刀怪，不过有维勒的掩护问题不大。

跑到尽头的房间里终于见到了失踪的霍洛维法官，发生剧情后开始 BOSS 战。



窒息

Asphyxia

这个 BOSS 没有变身，算是比较好应付的一个。它会使用长长的尾巴扫击我们，还会用手对我们发起三连击以及喷射黑色液体。由于三连击躲避的时机不好掌握，所以尽量不要靠近它，在远处用枪瞄准它的尾巴进行射击，那里是它的弱点。

对它的尾巴造成一定伤害后 BOSS 便会趴在地上一段时间无法行动，趁机靠近它用斧头全力攻击吧。反复几次后出现 QTE，靠近按 X 键结果它！

BOSS 战

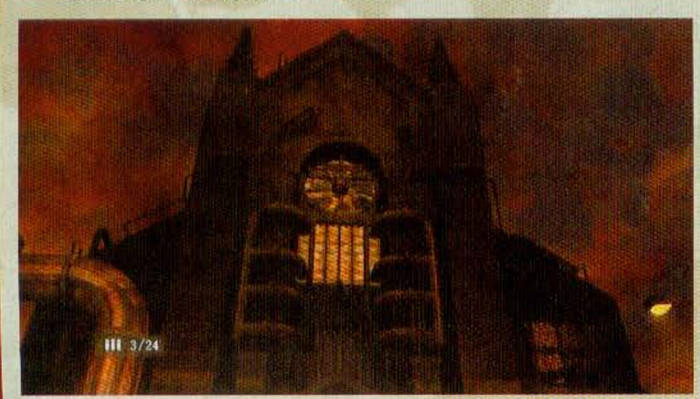


Part11 教堂 Church

目标 1. 收集五片金属板

剧情

追赶着约书亚，我来到了一间教堂，而约书亚的踪迹又一次消失了。



在忏悔室里，我听到了一个男人的忏悔，我无法看到他的脸，但是他的声音和父亲非常相像，我很想听听看他究竟要为何而忏悔，于是走进了忏悔室里。

“原谅我，神父，请宽恕我的罪恶，我上次忏悔已经是四年前了。我迷失了自己的信仰，掉进了罪恶的深渊。”

“你在为什么困扰？”

“作为一个父亲，我处理着各种日常琐事，喂儿子吃饭，给他洗澡、哄他睡觉，连一条狗我都很爱护。”那声音开始慢慢地回忆着，“当我有了第二个儿子时，大儿子就变得孤僻起来……我爱我的儿子，两个都爱，但我不得不做出选择，惟一的办法只有确保我的大儿子都不爱我，确保他得不到快乐和生活的价值，我想这样可能会让我们对即将发生的感到更容易接受一点，也让我更容易接受一点……为了我的自私，我请求你的宽恕。”

“如果你真的这么想，你已经得到宽恕了。”我回答道。

“谢谢，神父。”

声音突然消失了，我走出房间，发现那扇门已经被打开，里面的人离开了。

流程

追着约书亚来到一个没有地图的区域，周围有一些怪物，此外附近的地上还有不少补给品，好好搜查一下，继续向前走开门就会来到一间华丽的教堂（Church）。

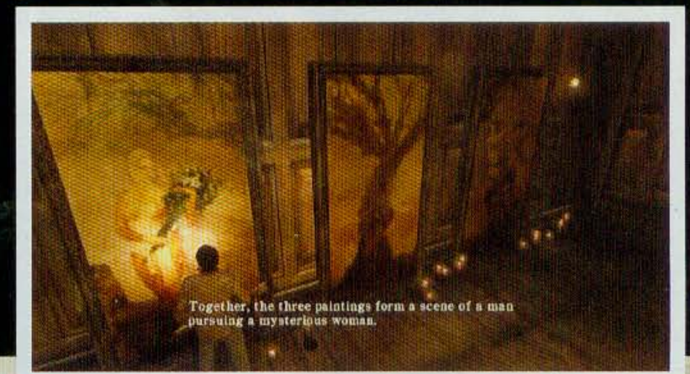
教堂正面华美的乐器墙上有一个可以使用仪式匕首打开的机关，打开后从教堂左边的矮洞钻进去，转动墙上的开关，中央的容器打开，里面有一具血肉模糊的尸体，还可以找到印有圣杯的金属板（Chalice Plate），而旁边的镜子上则有一张照片，注意这个场景里会出现昆虫群，小心应付。上二楼，右边的房间里可以找到没有点燃的蜡烛（Unlit Candle）。二楼的忏悔室里有一个男人，与他对话后忏悔室的门打开，可以得到下跪男人的金属板（Kneeling Man Plate）。

在这里我们会遇到影响结局的第二个选择，选择宽恕父亲或不宽恕，Y 键为宽恕，X 键为不宽恕。

返回一楼大厅，进入另一侧的门中，在一个祭祀着神像的房间里使用未点燃的蜡烛，石像上的东西便会掉落下来，得到蜡烛的金属板（Candle Plate）。爬上二楼，突然听到了艾尔的呼叫声，二楼的墙上挂着几幅画，用刀割开最右侧的挂画得到生命树金属板（Tree Plate），如果割开其他的画则会出现敌人。旁边的桌上有一瓶健康饮料，拿取之后向里走，穿过铁门后可以找到子弹和急救包，调查中间巨大的玻璃，得到最后一块金属板“剑”（Sword Plate）。拿到金属板后触发剧情，两只暹罗突然从玻璃冲出来将阿莱克斯撞到了一楼，接下来要在一楼的大厅迎战两只暹罗，保持距离，用枪将它们消灭。

Church

West Wing
East Wing
Main Hall
Photo
Candle Plate
Chalice Plate
Tree Plate
Confessional/ Kneeling Man Plate
Candle
Sword Plate



目标 2. 再见父亲

剧情

在教堂的一扇密门中，我看到了父亲被以十字形吊在两个木架之中，看到了我，父亲显得非常惊讶。

当我告诉他来到这里的目的是为了救约书亚后，他让我快点离开，还说我是救不了约书亚的。

直到现在，他还是这样看不起我。想起他一贯以来对我的冷淡与漠视，我愤怒地回应道。

“你根本不知道我的能力，我是不会听你命令的。”

“你恨我，没有关系，我不怪你。”父亲叹了口气，说道。

“我不恨你，我已经忘记你很久了。”

“我从来没有恨过你，儿子。我不得不做出一个选择，现在我正为它们付出代价，我们都是。”他的目光落到我胸前，“我做了这些事后，你仍然戴着我的狗牌，这应该能说明些什么。”

“你在说什么？这是我的狗牌，我是一个士兵……就像你希望的那样。”我抬起头，不解地望着父亲。

他深深地吸了一口气：“阿莱克斯，你病了。”

“我知道，我在战斗中负伤了。”我不安地望着他，有种不对劲的感觉从心底升起。

“不……你去的是精神病院，从那次事故之后就一直在那里。”

“这不是真的……我是个战士，一直在为保护人们而战斗。”

“我们不得不送你到那里去……从那个晚上之后，从我给你弟弟这个挂坠之后。”

说着，他把紧紧攥在手中的挂坠放了下来，那上面挂着象征了施弗德家族的戒指，曾经被送给了约书亚的戒指。

我接过挂坠，但是仍不明白他究竟在说些什么。

“约书亚呢？你把他怎么样了？你在说什么？”

面对着我的质问，他只是摇了摇头，和母亲一样请求我的宽恕。

可怕的事情发生了，一柄巨大的刀从背后穿透了他的身体，将他从中间切成了两半，抓着那把刀的正是戴着三角头的男人。他杀死了父亲，看也不看我一眼就从来时的路回去了，我紧紧抓住父亲留下的戒指，快步冲进了三角头离开的那扇门里。

流程

打败逼罗后来到乐器墙上，将五个金属板分别放入五边形的机关里，机关解开后发生剧情，机关后的密门打开，阿莱克斯见到了被绑起来的父亲。

金属板放置方法	
悔罪（Penitence）	下跪的男人（Kneeling Man Plate）
祭品（Sacrifice）	圣杯（Chalice Plate）
悲哀（Sorrow）	蜡烛（Candle Plate）
希望（Desire）	生命树（Tree Plate）
复仇（Vengeance）	剑（Sword Plate）

剧情结束后在父亲身体左侧找到一张画，房间里还有一瓶健康饮料，继续向前走来到地下基地（Underground）。

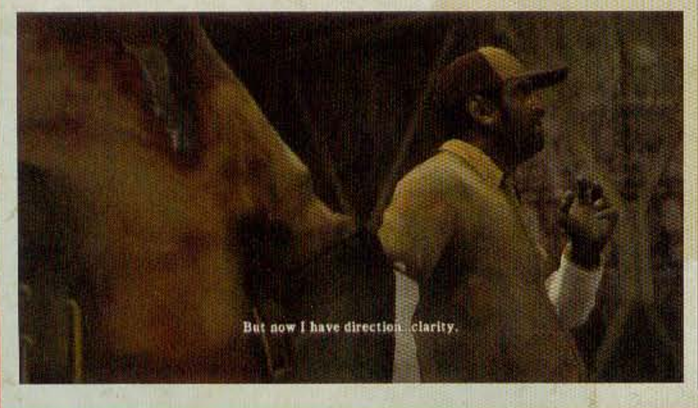
Part12 地下基地



目标 1. 找到艾尔

剧情

我从门里钻出来，外面的情景就像地狱一样，高温的白色蒸汽弥漫着整个地底，而三角头也早已不见踪影，一套秩序士兵的防护服被丢弃在一边的桌子上，将它套在身上后，我按下了地底的一架电梯。



电梯打开，柯蒂斯却站在里面。

“喜欢你的工作吗，战士？”当电梯开始向下降去的时候他突然问我，我很惊讶于他怎么会认出我来。

“我喜欢干我喜欢的事情，修理东西……这是我的天赋。但是现在，我有了全新的方向，很清晰……”柯蒂斯深深地吸入一口烟，将手放在眼前，像不认识般的观察着。

我不明白他的意思，沉默着，只有电梯的吱吱声在周围响起。

“知道自己是谁是非常重要的。”柯蒂斯又抽了一口烟，电梯停了下来，他作了一个“请”的手势让我先走。

然而，就在我踏出电梯的时候，脑后突然受到了一记重击。

“你同意吗？战士……”昏迷之中，我听到了柯蒂斯的声音。

再次睁开眼睛，我的防护服已被脱下，面前是一间白色瓷砖地板上渗出片片血污的小房间，一个女人坐在我的面前，是霍洛维法官。

“我找到艾尔了，但是我不知道发生了什么，对不起。”

“我也要和你说对不起。你努力把你的价值观灌输给她，让她认同你，保持自己的人格、独立，同时你又希望她明白什么是最重要的——家庭。”

霍洛维法官坐在阴影中，我无法看清她的表情，我试着动了动自己的手脚，却发现自己被绑在了椅子上。

“你对我做了什么？”我开始不安起来，霍洛维法官无动于衷地看着我，继续说道。

“家庭是最重要的，阿莱克

斯，为了保护它，我可以做出任何事，这就是为什么我要献祭我的女儿。”

我难以置信地注视着她，霍洛维法官从椅子上站了起来，眼神中露出了一丝虔诚与狂热。

“这个镇子的创始人，他们有自己的信仰，他们抛弃了规则开创了一个全新的牧羊人溪谷。但是他们害怕触怒神，所以签订了契约，以此来保护我们……”

随着霍洛维法官的解释，我渐渐明白了这一切是如何开始的……

牧羊人溪谷小镇由四个家族创始，他们是施弗德、霍洛维、巴特利特以及菲奇，他们决定每隔五十年就要将自己家族的孩子献给神作为祭品，亲手将自己的孩子杀死，以此来守护小镇的平安，这个传统已经延续了很久，直到父亲亚当和母亲莉莲这一代……亚当和莉莲最初生下了我，他们明白我的命运就是成为祭品，之后他们又生下了约书亚，有了第二个孩子之后，他们不得不面对一个抉择，最后，他们选择了将家族戒指交给约书亚，让约书亚留在自己身边。

为了让他们和我都不会过于眷念在一起的快乐，为了让死亡更加简单一点，他们决定不表现出对我的爱，让我无法体会到生活的快乐，他们确实做到了。

五十年的期限到了，霍洛维法官亲手掐死了自己的女儿诺拉，菲奇博士把女儿肢解，巴特利特镇长也忍痛活埋了自己的儿子乔伊，他们都如约将祭品交给了神，但是整个仪式仍然失败了。

不知道出于什么原因，父亲没有将我杀死，仪式的失败给整个镇子带来了诅咒，最终导致了这一切的发生。

“我们惟一能做的，就是接受我们最初就要接受的命运，按照神的旨意履行……”

“通过绑架和谋杀？”我打断了霍洛维法官的话。

“谋杀？我们让他们得到了新生！”

“那艾尔呢？你也想杀了她吗？”

“我试图让她明白，但她太像你了，她一直觉得这个世界还有纯粹的正义和邪恶，但是错了，这里只



有混乱和秩序……我要让我的女儿看看破坏秩序的代价。”

霍洛维法官和柯蒂斯交换了一下眼神，柯蒂斯从桌上拿起了一把电锯走出了房外，而霍洛维法官则选了一把电钻，她居高临下，用冷酷的眼神俯视着我，电钻也毫不迟疑地钻下，插入了我的腹中。我被剧烈的疼痛感所侵袭，几乎要失去神智，在死亡的威胁下，我拼命挣脱了绑住自己的绳子，抓住了霍洛维法官的手腕，将电钻从我的腹中拔起来推到一边。

霍洛维法官调整了呼吸，瞄准了我的脑袋冲过来，我用尽全力扭动她的手腕，电钻穿过下颚，插入了她的脑中。

将霍洛维法官打倒后，我想起了她说的“让艾尔看看破坏秩序的代价”，一股不祥的预感在我的脑中升起，我沿途搜索附近的房间，终于在第三区的一间房中看到柯蒂斯正打算用电锯杀死艾尔。

看到我之后，柯蒂斯立刻举起电锯向我冲来，我迅速赏了他几颗子弹，带着惊魂未定的艾尔离开了那里。

Bag of Weapons
维勒
Sector 3 Key
113 112 111 110 109 108
114
SECTOR 1
211 212
GATE SECTOR 2
301 302
107 106 105
SECTOR 3
Drawing
Map
SECTOR 3
Room 301 Key
柯蒂斯和艾尔

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

流程

进入地下基地后先向左手边走，在附近的桌上找到秩序士兵的防护服并穿上后再继续前进便可阻挡喷雾，进入电梯后会遇到柯蒂斯，离开电梯时柯蒂斯突然将阿莱克斯打晕并带到了霍洛维法官面前。

剧情结束后出现QTE，立刻快速点击让电钻钻到霍洛维法官的脑中，搜索一下房间，找到急救包、健康饮料、仪式匕首、地图后便可离开房间，沿路会遇到一些秩序士兵，虽然现在的武器只有仪式匕首，不过对付这些敌人已经足够了。西南方的212室中打败敌人后可以在尸体上取得铁管，211室里有散弹枪子弹、Ak23手枪和第三区的钥匙（Sector 3 Key）。出来进入第二区（Sector 2），在一个角落里可以找到一张画。

用钥匙打开通往第三区的门，打倒几个秩序士兵，跑到一扇铁门旁的小屋前时发生剧情，由窗户向里看到柯蒂斯正用电锯想要杀死艾尔。从旁边的铁门上翻过去，推开挡住门的柜子并用铁管撬开门，柯蒂斯听到动静便抱着电锯跑出来，等他慢慢靠近的时候用手枪瞄准射击，八枪左右便可将其解决。



救出艾尔之后先不要离开，回到房间里可以找到急救包和健康饮料，房外的钥匙架上有一把301室的钥匙（Room 301 Key）。

目标 2. 找到约书亚



剧情

来到举行最后仪式的房间前，我让艾尔先离开这里，一个人走了进去。

最后仪式的房间里放着四具棺材，棺材上分别刻着四大家族后人的名字，我的名字阿莱克斯·施弗德也被刻在上面。

我站起来，突然感到一阵眩晕，面前出现了一间熟悉的房间，房间里挂着国旗和玩具飞机，那正是约书亚和我的房间。

一个青年走近床上，将沉睡的约书亚推醒，我静静地看着这一切，终于想起了那被我遗忘了的过去。

那一天，看到父亲把戒指交给约书亚的那天晚上，我叫醒了约书亚，带着他到晚上的湖里去划船。约书亚紧张地坐在船的中央，非常害怕的样子，父亲曾经警告过他不要在晚上去湖边，他很担心被发现。

我从他的手中取走送给他的手电筒，让他平静一点。

“别怕，爸爸知道你是个孩子，只有你一个人什么也做不了。”

“是吗？那他为什么给我这个！”约书亚不服气地反驳道，从胸前掏出了那枚吊在链子上的戒指。“爸爸给我的，他不让我告诉你，不过我觉得这一定证明了我很厉害。”

看到约书亚的表情，我不禁有些妒火中烧，我一把从他的手中抢过了戒指，故作不屑地说道，“垃圾，根本不是什么值钱的宝贝。”

“不对，这比一百万美元还值钱，所以爸爸才会把它给我！”约书亚生气地扑过来想要拿回戒指，我却赌气地攥在手中不肯还给他。

“还给我！还给我！那是我的！”约书亚一边大喊，一边哭丧着脸拼命地向后拽住链子，看到他的模样，我突然觉得无比烦躁，坏心眼地突然松了手。

我本想让他在船上摔一跤，但是刚一放手就立刻后悔了，由于用力过猛，约书亚没有反应过来就向后仰去，扑通一声掉进了湖里。

我打着手电筒拼命在四周的水面上寻找他的身影，但是在一片黑暗中，我根本什么也看不到……

在很久后，父亲终于驾船在水底找到了约书亚，他已经死了。父亲紧紧地抱住了约书亚，质问我为什么做出这么残忍的事，我结结巴巴地解释着，那只是一场意外，是一次失手……

我可以救他的，他还活着，我可以救他……

但是，这都已经无济于事了。

在失去约书亚之后，父母只剩下了我一个孩子，虽然他们早已决定将我送去作为祭品，但是，他们实在无法承受失去两个孩子的痛苦。

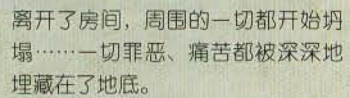
最后，父亲决定将因这件事而产生了幻觉和各种臆想的我送进精神病医院，他们没能完成仪式，可怕的事情也终于降临到了镇上。

想起了所有的一切，我的心中充满了自责和痛苦，约书亚早已死了，而我却希望他还活着……一直追赶着他的幻影。

地面与墙壁上的表皮如受到灼烧一样迅速发生着变化，世界进入了它的另外一面，充满了杀戮、仇恨、鲜血的肮脏的一面。

一只巨大的金属蜘蛛从天而





降，跳到了我的面前，而它八条腿中的身体上……居然露出了约书亚的脸！

我疯狂地用尽一切办法用武器攻击着它，最终找了一个破绽，跳过去划开它的身体，约书亚的尸体顺着一滩血液，从蜘蛛的腹部流了出来，跌落到了地上。

我走过去，紧紧地将他抱起，不断地向他道歉。

我并不恨约书亚，也不想让事情变成这样，他是我的弟弟，还只是一个孩子。我轻轻地把戒指放到他冰冷的身上，又把手电筒摆在他的脸前，打开了开关，希望这样可以让他不再害怕黑暗。

放下了约书亚的身体，我离开了房间，周围的一切都开始坍塌……一切罪恶、痛苦都被深深地埋藏在了地底。

顺着下水道爬上小镇的路面后，我看到了远处的艾尔，她欣喜地抱住我，我们相互搀扶着向家的方向走去。

弥漫在小镇上的浓雾似乎已经渐渐散去，怪物的踪影早已消失，已经失踪的人们还会回来吗？我们不知道，但是我知道，在很久很久以后，平静与祥和最终将重回牧羊人溪谷。



流程

向着301室出发，附近的铁门仍然需要先让艾尔通过，再由艾尔从另一侧打开，路上会有持枪的秩序士兵出现。

进入301室后便可取得之前被拿走的所有武器，搜索一下房间还可以发现健康饮料、手枪子弹和血清，打碎玻璃进入302室，房间里有急救包。

前往第一区的113室找到新的警用神射手来复枪（Police Marksman Rifle）和手枪子弹，然后打碎玻璃跳进112室，桌上有一个急救包，受了重伤的维勒在房间里，此时出现影响结局的第三个选择：救不救维勒，选择救的话会使用桌上的急救包治疗维勒。

确认重要道具都已经取得后就可以从房间的另一扇门离开，此时阿莱克斯会让艾尔离开（如果救下维勒的话就是让两人一起离开），开门之后就不能再返回了。



一路向前走便会来到最后的圆形房间，房间周围有四根柱子，柱子上各有一个符号。用仪式匕首插进柱子上的插孔，墙壁上隐藏的关于四大家族的记忆的文字便会浮现出来，而这些记忆上也各有一个符号，柱子上和记忆上的符号都和地面转盘上的符号相对应。

转盘转法：

调查控制台转动地面上的圆盘，圆盘分内外两圈，使转盘上的符号指向周围柱子和文字上的符号。具体方法是内圈转动两次，外圈转动八次，全部对齐后锁住的门就会被打开。调查门后发现门上还有一个转盘谜题需要解开，将内圈和外圈都调整为水波纹的符号在正上方，此时门也打开了。

进入门里发现四具棺材，将所有枪械的子弹都装满，调查最后一具棺材后切换到里世界，剧情后便是最终BOSS战。

最终 BOSS

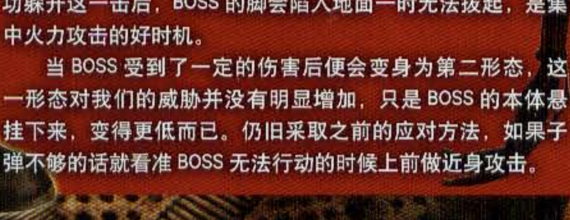
胎盘

Amnion

由于是最后一战了，子弹和回复药不要不舍得，尽管全部用掉吧。如果之前收集了比较充足的散弹枪和来复枪子弹，这一战还是比较轻松的。

BOSS是一个蜘蛛形状的怪物，它的弱点在中间的人体上，可以使用枪械在远距离瞄准攻击本体。BOSS的攻势并不算太猛烈，绕圈跑可以躲开他高高举起脚对我们发起的攻击，成功躲开这一击后，BOSS的脚会陷入地面一时无法拔起，是集中火力攻击的好时机。

当BOSS受到了一定的伤害后便会变身为第二形态，这一形态对我们的威胁并没有明显增加，只是BOSS的本体悬挂下来，变得更低而已。仍旧采取之前的应对方法，如果子弹不够的话就看准BOSS无法行动的时候上前做近身攻击。

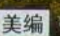




光环战争	Microsoft Game Studios/Ensemble		即时战略
X360	HALO WARS		美版
	2009年2月28日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：16岁以上

《光环战争》是家用机上最勇于创新的即时战略游戏之一，它完全针对家用机平台开发，对于即时战略这种已经成型的游戏类型进行了大刀阔斧的变革，为的就是方便家用机的操作，给家用机玩家带来最“即时”的“战略”乐趣。加上其“《光环》系列”的强大号召力，在恢弘的故事背景下用即时战略这种更容易表现大规模战斗的游戏类型为光环FAN们带来了与众不同的游戏乐趣，其精彩的战役模式（故事模式）精彩纷呈，而且还有中文版。无论是喜欢《光环》的玩家，还是喜欢即时战略游戏的玩家，本作都不容错过！

注：本文以中文版为基础撰写，中、英文版游戏记录通用。

文 雷电、如梦似醒（levelup.cn） 美编  anubis

系统综述 SYSTEM SUMMARIZATION

即时战略游戏的最基本玩法大家也应该比较熟悉了，对于该游戏类型，核心内容就是三点：资源、建设、战斗。PC 上的即时战略游戏中以上三点核心内容是齐头并进的，它们相辅相成搭建起整个即时战略游戏的框架。《光环战争》的核心自然也与以上三点脱不开关系，但是它在一定程度上简化了前两点，并将游戏的重点放在"战斗"部分，让玩家将目光完全锁定在整个场景的战局和局部的战役上。以下以人类一方的 UNSC 势力为例，星盟的能力大多相似，稍有不同的地方请参照游戏中的中文说明即可。本作的战役模式只能选择 UNSC 一方，对战模式能选择 UNSC 和星盟两方，相比其他即时战略游戏还是显得力不从心。

基础操作 BASIC CONTROL

按键	作用
左摇杆	移动视点
LS	发送信号，双击设定总集结点
右摇杆	旋转视角角度
RS	视角复原
方向键上	打开英雄相关的能力，流程中为火灵号的特殊技能
方向键下	在地图上分块的部队间切换
方向键左	在不同的基地间切换
方向键右	在最近的几次需要注意的情况出现地点间切换
A	选定单位、确定、按住开始框选单位、双击为选中同类单位
B	取消
X	移动、主要攻击、与场景互动
Y	特殊攻击
LB	选定地图上所有的作战单位
RB	选择当前画面上显示的所有作战单位
LT	按住后加快左摇杆移动视点的速度
RT	选定多种作战单位时按 RT 键在不同单位间切换，选中的单位会在下排的图标中放大，此时的移动、攻击操作都将只针对这个单位
BACK	任务简报
START	暂停菜单

注：建造、生产的操作比较简单，选中不同的建筑物后会出现一个圆环，此时推左摇杆到不同的角度对应圆环的各个分块，选中不同区域的不同图标后 A 确定、B 取消、X 键撤销当前正在进行的程式。

要想像 PC 上的即时战略游戏一样在本作中发挥超高的操作技巧就要下一番功夫了。首先要克服的是不能编队的困难，很多基本的微操都无法快速完成，多线战斗也很难。但是在本作中制作组对战斗的过程进行了调整，地图较小、部队种类不多，操作还算简便易行。最好将同种的部队派往一个任务，这样即使在战斗中手忙脚乱，也能全选或选择画面中单位后通过 RT 键切换不同的单位进行个体操作，达到作战单位各尽其能、发挥最大能力的效果。另外，多线作战的时候，按方向键下可以切换到不同的战斗地点并自动选择当前一小块区域内的敌人，也算比较方便。



建设策略 CONSTRUCTION TACTICS

基地 Base

本作的基地建设并不像其他同类游戏一样自由，不能让玩家随意在地图的一定范围内以自己的方式搭建建筑物，大本营的摆放位置也被限定在了地图的几个点上。可以建起大本营的地点由长方形白色虚线框表示，战斗的双方任何单位到达空白的虚线框附近就拥有了在其上建造主基地的权利。当摧毁敌人的基地后等待 20 到 30 秒的时间，虚线框内就可以建造自己的基地了。主基地由一个指挥中心、其周围的一圈单元格（建筑点）和几个防御炮塔建筑点组成。基地分为三个等级，依次为：前线基地（3 个建筑点）、强化基地（5 个建筑点，4 个炮塔点）、要塞（7 个建筑点、4 个炮塔点）。升级基地不需要任何条件，只要消耗资源就可以。升级基地的好处是增加建筑点和防御炮塔点。

当一方的所有基地都被摧毁后进入倒计时阶段，如果在时间结束前没有再次造出一个基地那么该方势力失败。



建筑物 Buildings

建筑点供玩家搭建建筑，建筑物的建造条件只有科技等级一项（对应反应炉的能量），可以建造的会亮色显示，不可以建造的暗色。当光标移动到没有达到建造条件的项目上时会显示该建筑的要求。以下列出各建筑物的基本用途，括号中的是所需的科技等级：

1. 补给台（0），补给站相当于其他游戏中的矿场，一旦建成就不用玩家继续管理，会有运输机源源不断地运送资源到基地。补给台可以升级一次，成为重型补给台。单独的重型补给台并不等于两个普通补给台，而是根据拥有数量不同而有所变化：

补给台和重型补给台的对应关系				
同时存在的重型补给台数量	2	3	5	7
相当于普通补给台的数量	3	5	9	14

2. 反应炉（0），反应炉提供建造和升级高级兵种、建筑物的能量，也就代表了你当前的科技等级，一个反应炉代表 1 级，可以升级反应炉到高级反应炉，一个高级反应炉代表 2 级，科技等级直接等于反应炉叠加的等级。

3. 兵营（0）、载具站（2）、空中载具站（2），这三个都是生产作战单位的建筑物，分别对应士兵、地面载具和空中载具，相应单位的战斗力、战斗技能升级也在这些建筑物中。

4. 战地兵工厂（1），相当于科技研究室，提供特殊的升级研究。

5. 防御炮塔，建筑在基地相应的小单位格内，初级的炮塔都是一样的，之后可以升级为火焰迫击炮（对士兵强）、磁轨炮（对地面载具强）、飞弹发射器（对空中载具强）。不同的升级形态不能同时存在，但是可以变更升级的种类，会直接替换掉当前的形态。

作战单位 Units

游戏中的作战单位分类也并不复杂，最高级的英雄、由兵营生产的士兵、地面载具、空中载具。最基础的相克关系是：地面载具克士兵、空中载具克地面载具、士兵克空中载具。当然，每个大种类的单位又有不同的分类，分别对不同的大种类有不同的强弱对应关系，比如地面载具狼人号就是对付空中载具的利器。

各兵种都有其自己的独特能力，游戏中按 X 键为普通攻击，按 Y 键即可发动特殊能力，有些能力需要在建筑物中升级后才可以使用。不同的作战单位的能力请直接参照游戏中的说明。需要注意的是，对地面载具有特效的作战单位，一般对建筑物也稍强。

对战模式中，UNSC 的英雄不会出现在地图上，星盟的会出现。UNSC 的单个作战单位都稍稍强于同等的星盟单位，但是星盟的作战单位数量会大于 UNSC，而且星盟的英雄会在战场上起到更直接的作用。

战斗中每个作战单位在摧毁敌对势力的单位时会得到经验值，等级会直接显示在游戏画面中作战单位的旁边，以星星表示。作战单位的等级对伤害和防御力的加成如下表所示：

作战单位等级	攻击伤害加成	防御力加成
1	15%	15%
2	43%	43%
3+	95%	95%

战略 TACTICS

因为基地的建筑点有限，所以升级建筑物成为一种必要的选择，虽然会花费更多的资金，但是在没有分基地的前提下，是节省有限的建筑点的最直接方法。根据每个人的战斗风格不同，开局有完全不同的建筑方法，但是最终的数量基本是确定的，充足的补给和最高的科技是必要的，另外根据战局的走向，各种即时的应变之术也必不可少，以下为一些基本的提示。



【提供足够资源的补给站】一定要升级成重型补给站，升级所消耗的资源并不多，一般需要 7 个以上。

【反应炉攀升科技】一般情况下，最初一定要建两个反应炉来出载具，否则只用士兵很难占据先机。天蝎号主站坦克是最主要的战斗工具。之后如果没有分基地就升级反应炉，但是升级消耗的资源非常多，所以，如果有了分基地，有了空的建筑点最好直接建设普通反应炉。但是后期资金比较富裕的情况下就可以升级反应炉留给生产作战单位的建筑物，多工厂同时出兵。

【升级的重要性】再多数量的作战单位如果攻击力、防御力、能力低下，在敌人少量但精良的部队下也会被打得很惨。具体的战术要"即时"，用疣猪号侦查，看对方的行动，建造与之相克的兵种，这是斗智斗勇的战斗。

【兵种搭配】游戏中的人口限制是即时战略游戏中重要的限制因素，所以如何搭配兵种成了关键。科技达到 3 级时，如果必要，可以提升人口上限。生产占据大量以 0 个人口的大型作战单位时要非常慎重。

【活用支援技能】活用主舰提供的消耗资源直接在地图上进行大范围的高伤害的攻击、修理和维护、运输船等等支援技能，可以让战斗更加得心应手。

【集结点和信号】每个生产建筑物可以设置一个单独的集合地点，生产出来的作战单位会直接聚集在集结点。还有一个非常快捷的方法就是在地图上连续按两下 LS 键，这样就会将所有建筑物的聚集地点设定在光标当前停留的位置了。多人游戏时在地图上按一下 LS 键可以给队友发信号，单人游戏时，会让自己的作战单位对信号地域进入更主动的进攻状态。游戏中每个基地都有一个锁定选项，锁定基地后，基地上的建筑物生产出的作战单位将不会直接移动到集结点，而是直接隐藏在基地中，在对战中不让自己的部队暴露，以免对手侦查到自己的行动后做出相应的措施（例如生产正好克我方兵种的单位），选择解开锁定后部队会从基地中出来。

【超级战士】也就是斯巴达战士，他们除了拥有独特的强力武器外，还拥有特殊能力——劫持车辆。当选定超级战士后，光标悬停在敌方载具上有 Y 键提示的时候，就可以劫持这辆车，被劫持的车辆直接提高 15% 的攻击和防御力，并且超级战士的等级加成也会直接加到载具上，所以让超级战士控制一台载具是非常不错的选则。

战役模式流程攻略 CAMPAIGN WALKTHROUGH

流程综述 WALKTHROUGH SUMMARIZATION

游戏一共15章，每一章其实就是一个关卡，实际流程并不长，但是分为4个难度：简单、正常、英雄、传奇，游戏默认为“正常”难度，对于一般玩家选择该难度通关并不困难，加上是中文版，基本没有太多障碍可言。玩家可以随时按BACK键查看当前的任务目标，配合迷你地图上的显示更加直观。

任务中除了主要的主线任务之外，每关还有一些次要任务，有些次要任务在完成主线的时候就顺便完成了，有些是可以直接跳过的。完成次要任务可以增加过关时候的分数。

除去主要任务和次要任务，游戏中每关还有另外三个隐藏要素供玩家探索：

1. 黑盒子和纪元表

玩家在游戏的主菜单中可以找到一项“纪元表”的选项，里面包含了51个被锁住纪元表事件，玩家在达成一定条件后可以解锁，可以通过它了解恢弘的历史。每一章有一个黑盒子，不需要达成任何条件，只要我方单位靠近黑盒子并在其上按X键就能获取，之后会解开纪元表中相应的条目，其图标上有一个黑盒子标记。流程攻略中每关的地图上都标出了该关卡内的黑盒子位置，有些地方是需要用飞行单位才能到达的。

3. 隐藏骷髅

游戏中的战役关卡一共有十五个，每关都包含一个杀戮任务，一般的任务要求都是杀死一定数量的某种敌人单位。隐藏骷髅杀戮任务的条件在游戏中不会直接列出，但是在消灭相应的单位时屏幕右侧会有数量提示，数量够了的时候迷你地图上会有信号提示骷髅位置，但是时间比较短，而且不是非常清晰，具体地点可以查看流程攻略中的地图。十五个骷髅分别对应：发生特殊效果；变更游戏内容增加游戏分数；变更游戏内容减少游戏分数这三种作用。

玩家可以在战役、多人对战以及遭遇战模式中，按START键暂停游戏后进入骷髅菜单开启或关闭它们。每个关卡的流程攻略中都附带了骷髅取得方法，在达成杀戮条件后一定不要忘记派单位去取骷髅，否则就等于做了无用功！

3. 战役关卡特殊成就

每个关卡都包含了一个特殊成就，玩家达成一定的条件就可以取得这15个特殊成就。

骷髅开启的效果

序号	中文名	英文名	任务分数加成	作用
1	自爆弹	Look Daddy	无	当野猪兽死亡时，他们的沼气槽也会爆炸。
2	五彩爆炸	Grunt Birthday Party	无	野猪兽死亡后会爆炸成五彩碎纸。
3	破坏王	Cowbell	无	物理伤害两倍。
4	七色彩虹	Wuv Woo	无	圣甲虫会发射出彩虹光束。
5	浓雾	Fog	+10%	游戏过程中关闭屏幕右上角的迷你地图。
6	传染病	Sickness	+10%	所有玩家单位减少一半的生命值。
7	叛军同情者	Rebel Sympathizer	+20%	非玩家单位的生命值增加25%。
8	叛军支持者	Rebel Supporter	+20%	非玩家单位的攻击力增加50%。
9	叛军队长	Rebel Leader	+20%	非玩家单位一开始就拥有较高的等级。
10	快速充能	Catch	+20%	非玩家单位技能冷却时间减半。
11	皆大欢喜	Sugar Cookies	−50%	所有玩家单位生命值增加50%。
12	区域爆炸	Boomstick	−10%	非玩家单位在死亡后有5%的机会会爆炸，并造成区域伤害。
13	魔鬼训练	Pain Train	−25%	所有玩家单位的训练时间减半。
14	丰收星	Bountiful Harvest	−30%	补给品的供应速率提高25%。
15	帝王之力	Emperor	−50%	玩家控制的作战单位能力的冷却时间减半。

为了玩家更好地体验游戏的乐趣和精心设置的关卡，流程攻略部分为大家提供了所有关卡的地图，地图上标明了黑盒子的位置、完成杀戮任务后出现骷髅的位置，环境中一些可以用步兵占领的补给台、反应炉等对我方有利的建筑也标记了出来，其他的特殊标记请参照各地图的图例。

每个关卡都有一个可以得到的最高理想分数，关卡评分从以下四方面进行：

1. 完成任务目标得分，主线任务和次要任务都有各自的分数。

2. 战斗加成得分，根据玩家战斗的过程给予评价，并基于1中的任务得分乘倍后为战斗加成，最高10倍。

3. 时间加成，根据玩家完成关卡所用的时间给予评价，并基于1中的任务得分乘倍后为时间加成，最高5倍。

4. 骷髅加成，在暂停菜单中选择使用骷髅后会有该项目的分数，加减分根据不同的骷髅也各不相同，请参看骷髅效果列表。

本作是即时战略游戏，打法多种多样，每个玩家都可以拥有自己的战术风格，以下流程攻略中只是给出了其中一种方案，提示作用为主，具体到战场上如何应对即时战略游戏中突发的各种情况还是要玩家自己体会，这也是即时战略游戏的乐趣所在。

单人战役模式的提示 Campaign Tips

1. 英雄弗吉和超级战士（斯巴达战士，就是士官长的“兵种”）在生命值消耗完毕后会躺在原地徐徐恢复，生命值回到一半的时候如果周围有自己的单位就会复活，不过最好的办法是等他们的血一直回满再靠近他们让他们复活。

2. 时刻不要忘记使用火灵号的支援（方向键上开启菜单），治疗与修复、MAC炮、炸弹、冰弹、运输机运送等等都是非常实用的功能，虽然会消耗一些资源，但是得到的好处是非常大的。需要注意的是：每种辅助攻击有一定的冷却时间；治疗与修复的过程中，各种单位的防御力会有一定程度的下降；如果必要可以对这些功能进行升级。

3. 千万不要忘记使用各种兵种的特殊能力，但除非迫不得已也不要在选定一大堆兵种的时候直接按下Y键发动特殊能力，最好按RT选择单个兵种让其特殊能力使用在适当的位置、适当的时候。注意技能的冷却时间，在图标和游戏画面中都有环形进度条显示，可以发动就尽量使用，不用白不用。

4. 虫族的一些建筑物在受到攻击耗光生命值后只会进入休眠状态，一段时间后复生：虫族聚落为220秒；虫族兽穴为120秒；虫族巢穴为90秒。

5. 让你的士兵躲在掩体后，这样做的人并不是懦夫，掩体会提供更好的防御和更远的射击距离。

6. 除非是非常紧张的局面，否则边走就边捡路边的资源吧，士兵和侦查车都可以捡取。

7. 游戏的场景中总是存在现成的补给台和反应炉，让任何一种士兵占领后都相当于自己基地建起的相对建筑，敌方攻击这些建筑时，如果占领的士兵被消灭就会失去对它们的控制权，不过士兵在建筑中的防御力非常高。需要注意的就是，比如地图中有两个反应炉，那么在基地中再建两个就可以了，不要浪费了有限的建筑点。



1 亚尔发基地 ALPHA BASE

标准时间：5:00 ~ 12:00

主要目标

杀出一条通往亚尔法基地的血路：250
指挥陆战队士兵摧毁星盟屏障的能量源：500
消灭亚尔法基地内的星盟部队：500

次要目标

寻找并救出被困的 4 队陆战队士兵：500
消灭 100 名野猪兽：500

首先完成操作教学关卡，根据系统提示完成操作要求即可。

第一章正式开始后，顺着路标一路前行消灭路上的敌人基本就可以轻松过关，是让玩家进一步熟悉操作的关卡。需要注意的是【8】只有步兵可以通过屏障，控制所有步兵顶着野猪兽的攻击冲过去摧毁地上的能量源关闭屏障，之后控制所有部队通过既可。



MAP

★ N 为北

终点

起点

路标
黑盒子
自爆弹骷髅

隐藏骷髅

杀戮目标：100 只野猪兽（Grunts）

野猪兽的数量很多，杀起来也比较轻松，惟一需要注意的是NPC杀死的野猪兽是不计入玩家杀戮数内的。骷髅在地图最西边的角落，默认视角下正好会被铁板挡住，旋转视角后方能看到。

特殊成就

野猪兽屠夫

条件：用疣猪号冲撞 50 个野猪兽。

建议打法：只有用疣猪号的特殊攻击冲撞杀死的野猪兽才会计入冲撞数，而对于步兵和NPC杀死的则不会计入，所以建议任务开始后，将疣猪号集中控制，暂时先不要让自己的步兵进行攻击，等疣猪号冲撞足够的野猪兽后，再与步兵集合，杀入敌人老家。同时玩家也可以选择高难度，这样野猪兽不会轻易被自己步兵和NPC杀死，也可以很容易地达到冲撞数。



接近遗迹 RELIC APPROACH

标准时间：15:00 ~ 30:00

主要目标

让阿尔法基地运转起来：250
建造一座补给平台：250
建造一座步兵营房：250
训练 5 队陆战队士兵：250
在冰原上杀出一条通往遗迹的血路：1000
进入遗迹：250
摧毁引爆器：750

次要目标

救出所有被困的疣猪号：1000
消灭 20 名豺狼狙击手：500
摧毁星盟的甲烷精炼厂：1000
摧毁星盟基地：1000

基础建设教学关卡。首先按 A 键选择可建设基地的地点，之后推右摇杆上指向并高亮选中基地，按 A 确定建设。

选中基地旁边的单元格，依次建造补给站、兵营。

选中兵营可以训练步兵，任务要求生产 5 个步兵，选中后连续按 5 次 A 开始顺次生产，注意，生产中在菜单再次选中步兵按 A 可以增加生产数量，按 X 可以取消一个步兵的训练，B 键退出。

之后可以建造反应炉、升级建筑、继续训练士兵。

选中所有部队经过桥【2】到【3】。这里有一些掩体，可以选中步兵在掩体上按 X 键指示步兵单位躲在后面，掩体可以增加躲在后面的部队的防御力，并且能够增加他们的射程，想要退出掩体需要按 A 选中掩体并选择退出。

【4】星盟基地，如果放任不管敌人会将基地建起并生产作战单位，变得棘手。在高难度下，他们的发展更加迅速，尽早到达这里摧毁敌方基地是最佳选择。在摧毁敌方基地之后需要等几十秒，之后可以在这里开分基地。

可以选择到【5】【8】两处分别用步兵通过屏障打碎能量源救出两队疣猪号完成次要任务。

积累部队，到【9】摧毁雷管完成任务。

MAP

终点

起点

路标
豺狼狙击手
资源箱
黑盒子
五彩爆炸骷髅

隐藏骷髅

杀戮目标：20 只豺狼狙击手（Jackal）

地图上豺狼狙击手数量很多，可以轻松达到杀戮数目。

特殊成就

甲烷精炼厂终结者

条件：摧毁所有的甲烷精炼厂。

建议打法：精炼厂集中在地图西侧，西北侧和东南侧三处，清理的时候注意不要漏掉某个精炼厂即可。



遗迹内部 RELIC INTERIOR

标准时间：8:00～18:00

主要目标

杀出一条血路，前往弗吉与安德丝的所在位置：500
在安德丝入侵光桥控制系统是掩护她：500
跟弗吉和安德丝一起逃出去：300
把弗吉和安德丝带到已标示的着陆区：500

次要目标

杀死 45 名猎人：700
用光桥杀死星盟单位：700

任务开始后，和步兵一起消灭桥前的敌人后玩家就只能控制两台灰熊号坦克了，不过它们非常强大。【1】一路向前会提示让玩家按 Y 使用灰熊号的特殊弹药。

【2】消灭堵住路的敌人，来到桥前【3】，桥会自动出现，过桥到【4】，在【5】与不对汇合。之后原路返回想在【4】过桥，但是控制台被敌人炸毁，桥消失。

带安德丝到【7】的光桥控制台前，她会尝试开启光桥，需要在 1 分钟内保护她的安全。之后护送安德丝到达终点任务结束。



特殊成就

坠落的星盟

条件：用光桥杀死至少 5 个星盟单位。
建议打法：当安德丝在流程中成功启动光桥后，先不要让其他部队跟上，依旧停在守护的位置，几秒钟后会有不少的野猪兽排着队经过光桥，按 A 选中光桥后等其先头部队马上就要通过桥的时候选择“启动光桥”（实际是操作开关），这样刚才出现的桥会再次消失，桥上的敌人会一次性全部落入深渊之中，应该足够 5 个，如果不够就再开桥等下一批敌人上钩吧。

MAP

路标　黑盒子
星盟入侵点　破坏王骷髅

6 5 7 4 2 1 3

起点
终点

隐藏骷髅

杀戮目标：45 个猎人（Hunter）

猎人混在野猪兽中从星盟出兵点随机出现，开始的数量并不多，不过不用着急，在流程最后保护安德丝到指定地点脱出时，留一个步兵在【5】当时与部队汇合的地方等着一会骷髅出现。继续流程，到【1】再靠南的狭窄走廊，两侧分别有两个出兵口会放出大批猎人，让安德丝到着陆点前较安全的地方，但不要抵达终点，让灰熊坦克对付猎人，够数后留在后面的步兵取得骷髅，最后让安德丝到达着陆点。



阿卡笛亚城市 ARCADIA CITY

标准时间：21:00 ~ 23:00

主要目标

清除地下铁出口的星盟单位：500
保护平民及运输船，直到平安撤离为止：500

次要目标

杀死 50 名精英：500
建立 1 个基地：500
建立第二个基地：500
救出 500 位平民：1000
救出 1000 位平民：1500

弗吉降落下来后立刻消灭星盟的士兵，之后到【1】广场消灭正在攻击市民的敌人。之后要在 20 分钟内保护市民从广场逃到三架飞机处撤离。顺次经过【2】、【3】、【5】、【4】消灭路上的敌人。

过一会儿会有三号飞机被炸毁的剧情发生，这时任务增加拯救阿卡笛亚城，此时可以在【6】或【8】建造主基地，但建造前需要派人过去确保地域的安全。首先我们选择里广场较近的【6】建造基地，将剩余的黄蜂号调到 2 号飞机处守护，让弗吉到【6】，按 A 选择建造基地，之后先建造补给台、反应炉和兵营。此时可以补充兵力了，最好将集结点摆到【7】，并让黄蜂号停在此处，这里离 1 号、2 号飞机都非常近，哪边有险情就立刻冲过去。

在剩余时间不多的时候，敌人的火力会更猛，可以只专心守护 2 号飞机，将所有兵力集结于此，如果资金富裕也可以开【8】分基地，并源源不断地生产新作战单位过来。剩余 2 分钟左右敌人会发动轰炸，也许会损失大部分兵力，当然也可以控制躲避。

其他

【9】【10】这里是星盟的基地，敌人太多了，最好不要惹它们。除非你玩的是最简单难度，并且自己实在太强大……

黑盒子

抢救亚当的过程中，释放建筑物中的市民亚当后，黑盒子会出现在建筑物前。

TIPS

支援舰火灵号提供的“治疗与修复”在此任务中有着非常重要的作用，当飞机受到伤害之后可以花 350 块进行一段时间的维修，不过维修时间较长，回血速度不快，所以不要亡羊才记起补牢，资金足够用，血稍微少了就回复吧！另外一定要注意，在战斗过程中不要进行维修，否则只会让维修中的我方单位受到敌人更多的伤害。

MAP

路标
星盟狙击塔楼
阿卡笛亚警察了望塔
资源箱
黑盒子
七色彩虹骷髅

1号飞机
2号飞机
3号飞机
起点

隐藏骷髅

杀戮目标：50 个精英（Elite）

星盟精英分散在地图的各个位置，仔细寻找就能杀够 50 个。

特殊成就

真正的赢家

条件：抢救亚当

建议打法：在攻略地图中标示黑盒子的位置上调查建筑物，按 A 选定后选择“退出”，会出现一个名为“亚当”的市民，他会朝着 2 号飞机撤离点移动，玩家需要派遣部队保护他到达目的地点，但是路上敌人众多，为了防止“亚当”被敌人袭击，玩家可以先行清除整个路线上的敌人，然后再去拉控制杆，即可轻松保护他到达目的地。



阿卡笛亚近郊 ARCADIA OUTSKIRTS

标准时间：21:00 ～ 35:00

主要目标

撤退到南边的陨石坑：250
杀掉陨石坑里的所有星盟单位，保护这个地区：250
防守陨石坑，直到斯巴达 O 小队抵达为止：750
摧毁星盟基地和它的守卫：1000

次要目标

建立第二个基地：500
摧毁 5 台亡魂坦克：750

从阿卡笛亚城出来，UNSC 的部队被大量敌人追击，不要恋战，径直向南边移动，虽然速度不快，但是足够躲开身后的敌人的攻击。最好不要让天蝎号主战坦克领队，因为领队的单位会受到前方埋伏的敌人的密集攻击，一般情况下即使坦克不被消灭，也会被打成残废，这样就失去了稍后会起到大作用的强大火力单位，让一个超级战士领队，普通的敌兵会被后面的坦克撞飞，步兵太多的话可以集中火力消灭后再继续前进。

经过【2】到【3】可以先派一个步兵进入反应炉，这样你的科技等级直接上升 1。

到达【4】陨石坑，建起基地，让步兵收集周围的所有资源。时刻注意敌人对我方大本营的骚扰，及时回撤保护基地才是上策，因为现在的目标是守住基地等待援军。

之后的行动中，我方会不停运送援军来，聚集一些战力后可以到【7】消灭敌人后占领地图上的第二个反应炉。

到【8】消灭敌人建分基地。注意！这里有敌人的巨型炮塔，攻击非常高，但是射击间隔较长，可以在其攻击间隙迅速接近后消灭，实在怕损失太多就花钱呼叫空中火力吧。建好分基地后先不要撤兵，敌人会空运作战单位来，消灭敌人的支援部队后再撤离。

MAP

TIPS

这一关中基地里最多只要建造“两个反应炉”或者“一个反应炉并升级为高级反应炉”，这样，加上地图中现成的两个，你直接拥有最高级科技了。

注意

由于本关骷髅杀戮任务是击毁 5 架亡魂号，而劫持的载具又不会算入击毁数内，所以如果玩家想要同时取得骷髅和成就，就不要去劫持亡魂号，选择劫持其他载具。

隐藏骷髅

杀戮目标：5 台亡魂号坦克（Wraith Tanks）

摧毁 5 台亡魂号坦克后沿着地图南边的高速公路一直走到尽头即可找到骷髅。

特殊成就

劫持高手

条件：劫持 6 个星盟载具。

建议打法：劫持载具需要靠超级战士的 Y 键特殊攻击，玩家可以自行选择目标进行劫持。

终点
起点
路标　资源箱
巨型炮塔　黑盒子
反应炉　浓雾骷髅
星盟基地

一段时间后，任务升级为等待斯巴达 O 小队，再等待一段时间强大的超级战士部队就归你控制了，这期间全力生产作战单位筹备对【9】敌人大本营的总攻吧。当超级战士部队到达后，选中所有单位向敌人基地进发，靠近后不要犹豫，先花钱呼叫空之支援对敌方密集的作战单位和露在前面的建筑物轰上一炮，加上我方强大的火力，这个局部战役在很短时间内就可取胜。摧毁敌人基地后消灭其周围的残余部队，任务结束。

TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOX



6 光之巨蛋 DOME OF LIGHT

标准时间：15:00～30:00

主要目标

杀死接近中的星盟步兵：300
在降落台征调1辆犀牛号：300
带领1辆犀牛号前往第一个标示位置：400
带领1辆犀牛号前往第二个标示位置：550
带领1辆犀牛号前往第三个标示位置：500
带领犀牛号前往最后两个标示位置：600

次要目标

占领两座反应堆：400
摧毁50架妖姬号：600
摧毁巨蛋护盾产生器与空中防御设施：500

消灭几个敌兵后先占领了基地两侧的反应炉。先在基地建几个必要的建筑，并在最前方放两个炮塔。

选择基地旁的降落台，"徵调犀牛号"，会有运输机运来强大的犀牛号。

需要将犀牛号开到地图上的【5】【6】【8】【9】【11】五个地点，一次只能叫出一台犀牛号，依次将它们送到以上地点。【8】前面有沟壑无法通过，需要按方向键上呼叫运输船，运输船只能运送圆圈区域内的部分作战单位，将犀牛号括进去按A，之后在【8】的空地上当圆圈变蓝表示可以运输时按A。【5】的犀牛号如果没有派我方单位保护的话很有可能被敌军摧毁，可以在第一次占领该位置后不管它，到其余四处都摆放好犀牛号后再放最后一辆到该处。

5辆犀牛号都就位后，它们会合力攻击星盟的光之巨蛋，星盟基地的保护壳被打开后有40发MAC炮可供发射，从突破口攻击主要建筑，基本炸平后任务完成。





MAP



黑盒子

地图最西侧【8】，运输船运兵过去的时候顺便取得。

隐藏骷髅

杀戮目标：50架妖姬号（Banshee）

因为妖姬号是飞行单位，所以使用对空战车来打比较轻松。骷髅在初始基地南边的仓库口，旋转视角即可看到。

特殊成就

犀牛保护者

条件：成功保护所有犀牛号。

建议打法：派遣一定数量的坦克保护犀牛号即可，没有什么难度。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织



圣甲虫号 SCARAB

标准时间：12:00 ～ 24:00

主要目标

摧毁超级圣甲虫号：2000

次要目标

摧毁所有敌方动力节点：750

摧毁 10 台蝗虫号：750

这章的任务是消灭地图正北方的超级圣甲虫号，要时刻注意躲避它前方的光柱，其显出最淡的颜色时为瞄准、寻找目标状态；浓重白色光时为扫射状态，可造成持续伤害；细的红色激光为锁定状态，经过一段时间锁定目标后会发射威力最大的攻击，对于我方单位基本可以秒杀。第二状态时不要穿过光柱，其他两种状态下，如果我方单位移动速度较快就可以躲过其攻击，移动速度快的疣猪号侦察车是初期最佳的选择。犀牛号速度太慢，留在基地架起来当炮塔。

首先要击毁地图上的 7 个动力节点，这样能降低圣甲虫号光柱扫描的速度。控制少量部队靠近节点，当光柱扫过来的时候一定要躲在掩体后面。开始不要在基地耽搁太长时间，否则圣甲虫号会将基地前方的掩体完全摧毁，之后基地也会跟着被消灭。但是派部队出去，就可以分散它的火力。可以按以下路标顺序摧毁动力节点：【1】【5】【6】——回基地——【3】【4】。最后【7】的两个节点比较难对付，因为中间空地没有太多掩体，可以在探出道路后直接使用 MAC 炮摧毁节点。

摧毁全部节点后，到【8】展开最终战斗。天蝎号或眼镜蛇号都是不错的选择，凑齐 30 人口后，从一侧靠近圣甲虫号。对付他的战术非常重要，以从右边靠近举例：当光柱开始从右至左移动时，将所以部队在右侧聚集并攻击；光柱慢慢移动到最左侧后会往右转，这时候要一个个控制自己的作战单位从右至左穿过光柱（注意，要单个移动，且不要在光柱第二状态扫射的情况下通过）；所有部队都移动到左侧后等待机会再一个个单位移动到右侧。将集结点放在右侧，并持续生产作战单位补充兵力。左右来回几个回合后，就可以彻底摧毁圣甲虫号了。

MAP

终点

起点

隐藏骷髅

杀戮目标：10 台蝗虫号（Locust）

蝗虫号数量不多，但只要在摧毁节点的过程中逛便地图便可以打够数量。

骷髅地点：地图西北的动力节点旁，位于两块水晶中间。

特殊成就

直捣黄龙

条件：不摧毁任何动力节点的前提下摧毁圣甲虫。

建议打法：这个成就是非常考验玩家控制部队技巧的。在全部动力节点健在的情况下，圣甲虫头部的移动速度非常的快，所以玩家要小心的控制自己的部队。任务开始后全力生产天蝎号，并用上面提到的战术在圣甲虫号两侧周旋，并消灭不时出现的敌方作战单位。

路标　资源箱
狙击塔楼　黑盒子
蝗虫号出生地点　叛军同情者骷髅
节点



8 安德丝的讯号 ANDERS' SIGNAL

标准时间：18:00 ~ 30:00

主要目标

前往基地目标区：250
调查 E 侦查小队：500
寻找与取回失踪的巨象号：500
带领所有 3 辆巨象号回到基地：750

次要目标

用巨象号训练士兵：250
杀死 750 个感染型态虫族：750
寻找失踪的地狱伞兵小队：500

注意！任务中损失任意一台巨象号均会导致任务失败，所以一定要将它们远远地摆在战斗区域之外。

任务开始后先选中巨象号，按 Y 键展开，生产一些步兵。注意，本关要对付虫族，它们会感染你生产的步兵，并且让他们反过来对付你自己，所以尽量控制生产的数量吧。

控制步兵到【1】，攻击过程中可以放一次地毯式轰炸范围攻击密集的敌人，在消灭这里大概 1/3 的敌人之后超级战士小队会来帮忙，现在撤离把战斗交给这些强大的战士吧。当他们清空空地上的敌人之后会加入我方可控部队，到【2】后，地图上的另外两台巨象号会被丰收星上的生物束缚。

之后的目标是回收两台被束缚的巨象号。它们分别在【4】和【5】，有不少虫族敌人把守。先后顺序无所谓，我们可以先去【4】，消灭所有虫族敌人并将缠绕巨象号的虫族兽穴摧毁，释放巨象号，之后会提示基地已经在【2】展开。这时候先不要急着去解救剩下的一台巨象号，控制部队保护当前的两台巨象号回到基地，将它们摆在基地东侧最不容易受到侵袭的敌人攻击的地方并架起来，将所有的步兵留在基地，抵抗虫族的骚扰，稳步发展壮大部队，同时可以派遣超级战士带着一些部队去解救地图上被困的四组地狱伞兵完成次要任务，只要靠近它们并消灭缠绕他们的网即可。

最后要去解救剩下的一台巨象号【5】。带着大部队前往，虫族的数量会比较多，最好先消灭敌方作战单位再解救巨象号，之后护送它安全回到基地，当三台巨象号全部在基地旁时，任务完成。

MAP

终点
起点

隐藏骷髅

杀戮目标：750 个感染型个体 (Infection Forms)

本关需要杀戮的目标数量虽然多，但并不困难，只要守住基地，虫族就会不时有敌人送上门来，同时花些时间绕着地图转一圈，解救地狱伞兵的同时就可以够数。不过，要想达成杀戮数就要放弃时间奖励了。骷髅在北方，需要从【5】绕过去。

特殊成就

巨象号步兵官

条件：用巨象号训练 100 队步兵。

建议打法：100 队步兵显然超过人口上限了，玩家需要不停的将自己的步兵送去前线自杀才可以造够 100 队。

路标　虫族兽穴
被困巨象号　黑盒子
被困地狱伞兵　叛军支持者骷髅

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



标准时间：18:00 ~ 30:00

主要目标

增援斯巴达 R 小队：400
摧毁虫族首脑：1000

次要目标

摧毁 20 个虫族卵柄：600
同时让 5 个虫族聚落冬眠：1700

将三台巨象号摆在敌人可能进攻过来的方位当做炮台使用，因为有了巨象号所以也不用造兵营了。先将已给的两个补给台升级到重型，之后建两个新的以保证充足资源，二到三个反应炉，之后开始补充兵力吧。

先造两台疣猪号去与超级战士回合，经过【3】到【1】见到 3 个超级战士，可以留下他们原地战斗，基地方面迅速攀升科技制造黄蜂号或秃鹫号飞机，只有很少的虫族单位可以攻击到我方空中部队，但是要优先攻击虫族发射体和飞龙群，它们会对黄蜂号造成很大的伤害。让飞机支援超级战士，之后到【2】攻击大片的虫族卵柄，经过在【1】和【2】的杀戮，足够摧毁 20 个卵柄达成杀戮目标了，顺便还可以取得黑盒子。抽空在【5】开分基地也是不错的选择。

之后就要完成主要任务了，要想轻松摧毁虫族首脑首先要让分散在地图上的虫族聚落进入冬眠。其实就是要攻击聚落，但是 UNSC 的武器是无法将之摧毁的，只能让它们陷入一段时间的冬眠状态，可以在每个聚落旁留下一些部队，迷你地图上重新显示出红色圆形标记表示聚落复苏。越多聚落进入冬眠，首脑的防御力就越低，全力攻击首脑，可以配合炸弹攻击。



MAP

终点
起点

隐藏骷髅

杀戮目标：20 个虫族卵柄
（Flood Stalk）

虫族卵柄很容易分辨，玩家只要用大部队扫荡地图就可以清理掉所有卵柄。

特殊成就

小憩片刻

条件：同时让 5 个虫族聚落陷入冬眠。

建议打法：虫族聚落在受到一定的攻击后会陷入冬眠，一段时间后又会恢复，玩家如果采用集结部队扫荡的打法，可能会陷入不停往返于各个聚落的困境。所以这里建议玩家击破某个聚落后，驻留少量部队在聚落附近，聚落一旦复苏即可迅速再次将其打入冬眠状态，这样就可以很容易使全部聚落陷入冬眠，达成获得成就条件。

路标
虫族卵柄
虫族兽穴
资源箱
黑盒子
叛军队长骷髅



护盾世界 SHIELD WORLD

标准时间：20:00 ～ 32:00

主要目标

清空撤离用飞行路线：2250
带领 C 排前往着陆区：500

次要目标

杀死 350 只空战型态：750
把精灵号停放在高压铁塔的位置：1000

本章的任务是在规定时间内清除地图上三个红点位置的虫族防空装置，为我方运输机扫清障碍，从而救出 A、B、C 三个排的部队。

任务开始后，先到【1】占领一个反应炉，在发现高压铁塔之后总部提示可以在主基地生产精灵号。精灵号的攻击力非常低，是辅助型车辆，按 Y 将它们停在高压铁塔旁的指定位置后可以增加救援限制的时间。地图上一共 4 个铁塔，不容易路错过。

首先我们要明确的是本关中三种地面载具都要用到。天蝎号自然不用说，多重用途；眼镜蛇号攻击地面建筑效果非常好，按 Y 建支起来更佳，是拆虫族防空的主力；狼人号用处也非常大，是对付虫族空中单位的最有效单位。需要注意的是地图中有两个现成的反应炉，本关升到 3 级基本就够用了，所以基地只要建一个反应炉就好。另外，在建起载具站后迅速生产天蝎号，在升到 3 级后一定要迅速升级天蝎号的能力，否则让它们支援眼镜蛇号攻击虫族建筑的话伤害还是有些小。

地图看似比较乱，其实需要我们攻击的区域只有【4】【5】【6】。建议路线是【1】【3】占领反应炉并控制高塔，之后直接攻击【2】，注意使用冷冻弹对付虫族空中单位效果非常好。

拆掉堵住路的所有防空后发生剧情，【8】C 排被解救，三个超级战士加入。这时可以占领 8 区上方的铁塔。

最好不要由经【7】攻击【5】，一是路窄，二是上层有敌人防御设施不容易打到。绕回下方，攻击【5】，之后是【4】。任务完成。

MAP

起点
终点

路标
高压铁塔
反应炉
A、B、C 排
黑盒子
快速充能骷髅

隐藏骷髅

杀戮目标：350 个空战形态（Swarms）

空战形态即为虫族的飞行单位，它们会连续不断地攻击玩家的基地，只要在基地建立好防御设施，即可以逸待劳。骷髅需要用飞行单位取得。

特殊成就

慢条斯理

条件：干扰所有高压电塔产生的牵引光束。

建议打法：玩家需要按照任务的提示来部署 4 辆精灵号到 4 架高塔下。玩家在造出精灵号后，派其前往指定高塔地点部署即可。

11 净化 CLEANSING

标准时间：20:00 ~ 30:00

主要目标

至少有一个空气闸门不被摧毁：750

让小队驻守到空气闸门里来保护他们：0

清掉船壳上的虫族：0

完全清除虫族结构体：1250

次要目标

摧毁 100 个圣堂防护者：750

虫族侵袭火灵号，需要控制我方部队清除舰艇表面的所有虫族敌人。很之前的虫族单位相似，一些建筑也无法直接用武器消灭，这里会有光环扫过，进入冬眠中的虫族单位会被彻底清除，而光环也会对我方暴露在宇宙中的单位造成伤害。除了飞行单位外，选定部队后按 X 键可以让地面人类兵种进入步兵空气阀门、地面载具进入载具空气阀门，从而躲过光环的伤害。空中单位无法躲避光环的伤害，但是当光环袭来时可以向着光环移动的反方向飞行，从而减少伤害，留意一次扫过后消耗的血量，如果撑不过下一次光环净化，就使用维修功能加血吧。

各个空气阀门都可以生产和升级相应的作战单位，本任务中无法建造补给台，但是能源会自动增长，基本够用，如果不够的话，整张地图上只有【6】有一些可收集的资源。另外，不要吝啬钱，一定要注意各个阀门的剩余血量，随时使用火灵号的修复功能。

战斗开始后，先清除【1】表面的敌人，并且其中一个载具站不停生产黄蜂号，另外一个在生产一定数量对空用狼人号后也加入生产黄蜂号的行列。兵营可以造一些步兵，虽然会被感染并攻击自己，但地面部队也不能少。

部队开始分头行动，先让黄蜂号到船尾【5】【6】清除虫族单位，地面部队到【2】，尽量保护空气阀门。船尾清理干净后部队汇合总攻【3】，这里敌人数量多，可以配合火灵号的导弹攻击。

【4】和【1】的甲板两侧斜面上有不少虫族建筑和单位，只能使用黄蜂号攻击，它们进入冬眠后也不要走开，按一下 LS 键让空中单位一直守着冬眠中的敌人，一旦它们恢复就立刻攻击它们让其再次进入冬眠，以免 3 分钟一次的光环净化波赶到时它们却正好恢复了血量。

消灭战舰表面所有红点标示的敌人后任务完成。



隐藏骷髅

杀戮目标：100 个圣堂防卫者（Sentinel）

虫族圣堂防卫者数量并不多，但是虫族建筑会生产它们，所以一定要在达到圣堂防卫者杀戮数后再摧毁虫族建筑。骷髅在火灵号最尾部（【5】【6】之间），悬浮在空中，需要用飞行单位取得。

特殊成就

封住舱口

条件：保护所有空气闸门。

建议打法：将一些部队分散在各个空气阀门旁边保护它们不受虫族的伤害，光环扫过前分别控制阀门旁的作战单位进入离自己最近的阀门。一旦阀门受到伤害，玩家就要立即使用指挥官的修理技能或者重装步兵进行修理。在保护好所有空气阀门的情况下过关就可以获得本成就。



修复 REPAIRS

标准时间：10:00～20:00

主要目标

修复动力核心：1500

次要目标

至少有一座甲板炮没有被摧毁：500
摧毁 12 架灵魂号运输机：1000

本关也是在战舰表面进行，作战单位和建筑都与上一关相似，本关的任务是修复动力核心，需要使用重装士兵进行修理，选择重装士兵后在核心处按 X 键进行修复，最多只可以有 15 个重装士兵同时进行修理。

任务开始后，直接将重装士兵派往核心【1】处开始修理，之后一定不要让它们走开，并且控制各个步兵空气阀门建造重装士兵，最好将聚集地统一插到核心前（双击 LS），让新生产出来的重装士兵直接参与到修理中。

作战单位可以分开，火力较猛的单位，比如超级战士和飞行单位可以派到【7】，或堵住【5】【6】两个地面单位必经的入口，从而顶住敌人从船尾和两侧蜂拥而来的敌人。用载具空气阀门不停生产狼人号对空载具，并将它们放置在核心前方【1】，会有运输船从【2】【3】飞过，狼人号可以直接攻击它们。



MAP

路标
炮塔点
载具空气阀门
步兵空气阀门
黑盒子
区域爆炸骷髅

起点

隐藏骷髅

12 架灵魂号运输船（Spirit Transports）

只要火力够足，运输船可以很容易地打下来，所以需要玩家生产一定量的狼人号，运输船一出现，便集结它们集中进行攻击。骷髅悬浮在火灵号尾部的塔楼上，需要用飞行单位取得。

特殊成就

修理高手

条件：在 4 分钟内修复动力核心。

建议打法：15 个重装士兵在 4 分钟内修复核心是很容易的。修复的时候将自己的兵力集中在核心附近死守，同时还要注意核心两边的甲板处的敌人。但是想在 4 分钟内打够敌人的运输机并取得骷髅还是非常困难的，所以玩家还是分两次来拿成就和骷髅比较合理。

13 超级任务 BEACHHEAD

标准时间：20:00～1:00

主要目标

带领安德丝前往着陆区：250
寻找新着陆区：250
守住着陆区：500
占领并守住 4 个基地：1500

次要目标

杀死 10 个爆炸形态虫族：750
控制圣甲虫号：250

【1】任务开始后控制弗吉和安德丝先到着陆点，但是飞机降落前被摧毁，进入传送器。

【2】传动到此处，必须要在一定时间内内抵挡住敌人的进攻。敌人并不多，时间到后鹦鹉螺号到达，控制安德丝来到飞机下方，她走后会有三个超级战士来帮忙，控制所有人到【3】，集中火力摧毁星盟的主基地，过几十秒后可以在此建造自己的基地。在主基地爆炸后迅速控制一队步兵向北走进入一个先行者补给品制造机。

建设基础建筑后，四个角建起防御塔，因为之后会有不少星盟的飞行单位来骚扰所以将防御塔生成防空型。这时有两种选择，其一是继续发展，直到有几辆天蝎号坦克后到【5】攻击第二个星盟基地，或者让一个超级战士劫持一架星盟的妖姬好不经过【5】直奔【4】，这里有一些虫族的触手侵袭了星盟的一台圣甲虫号，让超级战士一个人消灭触手后登上圣甲虫号（按 Y），之后只要用它一个人就可以消灭【5】的星盟基地了。

不管用什么方法摧毁【5】的第二个基地后通过【4】到【6】【7】摧毁第三个基地。

通过【8】传送到【9】消灭最后一个基地后任务完成。

因为任务中有了圣甲虫号这样强力的作战单位，所以轻松不少。另外，因为本关星盟的对空单位很少，所以使用空中作战单位也是不错的选择。



特殊成就

圣甲虫的骄傲

条件：用圣甲虫号摧毁 25 个敌方单位。

建议打法：以圣甲虫的攻击力，摧毁 25 个敌人单位非常容易，顺便就可完成。

隐藏骷髅

10 个爆炸形态个体（Bomber Forms）

虫族的爆炸形态个体如同气球一般浮在空中，用对空战车狼人号可以轻松将其击毁。地图西侧【1】区存在一处虫族基地，那里有不少爆炸形态个体供玩家击毁，在消灭足够的数量前不要摧毁虫族的相应建筑就好。骷髅也在地图西边的虫族基地内部。



14 反应炉 REACTOR

标准时间：15:00 ~ 30:00

主要目标

建造巨象号，并把它接到超光速反应炉核心上：500

派一辆巨象号把核心拖上峰顶基地：1500

次要目标

摧毁 20 架吸血鬼号：750

本关的任务是护送核心到峰顶基地，生产一辆巨象号，移动巨象号在核心上按 X 键搭载核心，建造 3 个补给台 2 个反应炉，生产三种载具和超级战士一起护送核心。如果巨象号在上坡路段被敌人摧毁，核心会滑下来，尽量避免这种情况发生，如果核心和搭载它的巨象号受到伤害就及时治疗吧。最好的办法就是让核心远离战斗地点，等先头部队扫清障碍之后再让其跟上。

按着序号顺序前行，分别摧毁 3 个星盟基地，当然不要忘记使用 MAC 炮。当最终到达东方峰顶基地后任务完成。



隐藏骷髅

杀戮目标：20 架吸血鬼号（Vampire）

星盟的吸血鬼号空中部队是慢慢生产出来的，整个任务过程中会不时两个一组出现攻击我方单位，使用狼人号可以尽快将其消灭。在到达终点前如果没有打够 20 架，可以在原地等待，直到够数为止。骷髅地点在地图最北侧【4】星盟基地附近。



特殊成就

独立作战

条件：没有占领其他的基地。

建议打法：没有占领基地就是用初始基地过关，本关只使用初始基地最关键的难点并不是缺少资源，而是缺少人口。在人口限制的情况下，玩家一定要集结好部队后再去进攻敌人。



逃离 ESCAPE

标准时间：20:00 ～ 33:00

主要目标

杀死连锁塔附近的所有敌人：500
启动连环锁：500
开启闸门：1000

次要目标

摧毁 3 台圣甲虫号：2000

本关要求玩家按顺序开启 6 个门打开整个传送门。6 个门的位置将整个传送门分成 6 个部分，门两两相对，如地图所示：【1A】对应【1B】;【2A】对应【2B】;【3A】对应【3B】。连续开启相对应的两个门可以让其对应的两片护壁消失（A、B 并不代表先后顺序）。方法举例：先开启【1A】的门，之后不要动其他门，直接到【1B】处开门，这样，它俩中央的两片护壁便消失了。由此两两对应，分别开启 6 个门，之后整个传送门开启，任务完成。要开启门需要先让我方的单位靠近门，之后按 A 选择，需要注意的是，当门周围只有人类时才可以开启门，有星盟或虫族的任何单位在门附近都无法出现开启门的选项。

任务开始后，玩家在【1A】，先消灭眼前的敌人，之后建设基地，因为地图上有 6 个先行者补给台，所以开始只需要建 2 个补给台够初期生产就可以，之后派步兵在开启门的同时占领先行者补给台。仍旧推荐天蝎号做主要战力，尽早开分基地，之后出黄蜂号。

本关没有一定的路线，只要成对开启门即可。因为开启门前要消灭其周围的所有异类，所以推荐的开启门的路线是【1A】【1B】【3A】【3B】【2A】，这样可以让大部队绕最短的路，玩家也可以根据系统的箭头提示顺序开门。活用运输船也是非常好的选择，但是一定要小心不要被敌方部队拦截，确保运输船行进路线之上没有大量敌人才可以确定运输，否则当运输船在空中被打爆的时候其内部的所有单位均会死亡！

开启门的过程中，需要注意的是星盟的强大作战单位圣甲虫号，首先要面对的是开始就在地图上的第一个圣甲虫号。控制我方所有作战单位开启【1A】后从传送门护臂上方直接横跨到【1B】，中途即使受到攻击也不要理睬，迅速消灭【1B】周围敌人后，圣甲虫号应该正好在【1A】【1B】之间的护壁上，此时正是开启【1B】门的好时机，随着护壁消失，圣甲虫号也掉入万丈深渊。

MAP

消灭了第一个圣甲虫号之后，第二个出现前会有一大段间隔时间，足够生产大部队了，当其他圣甲虫号出现时尽量使用辅助攻击，冷冻炮的效果最佳。

逆时针到【3A】，回到主基地，调整状态后到【3B】开启门。

剩下的【2B】在星盟的基地前面，先开启【2A】的门，之后聚集所有部队直捣星盟老家，各种辅助攻击一起上，不同种类之间没有冷却时间，不求彻底消灭星盟，只要抑制住星盟的敌人不乱跑到门前就可以开启门。

1B
3A
2A
2B
终点
1A
3B
起点

路标　资源箱
先行者补给台　黑盒子
巨型炮塔　帝王之力骷髅

隐藏骷髅

杀戮目标：3 台圣甲虫号（Scarab）

本关的 3 台圣甲虫号，只有消灭一台后才会出现第二台，按照流程中的方法可以比较轻松地消灭它们。骷髅在地图东北侧虫族基地附近。

特殊成就

按部就班

条件：依照顺寻打开门。
建议打法：只要按照任务提示的箭头开启开关即可，不要开错就可解开成就。

成就列表 ACHIEVEMENTS LIST

中文成就名	英文成就名	成就描述	成就点数
野猪兽屠夫	Everything's Better with Bacon	任务 1：用疣猪号冲撞 50 个野猪兽。	5
精炼厂终结者	Endless Fun	任务 2：摧毁所有的甲烷精炼厂。	5
坠落的星盟	Covenant "Hot Drop"	任务 3：用光桥杀死至少 5 个星盟单位。	5
真正的赢家	The Real Winner	任务 4：抢救亚当。	5
劫持高手	He's Got The Jack	任务 5：劫持 6 个星盟载具。	5
犀牛保护者	Rhino Hugger	任务 6：成功保护所有犀牛号。	5
直捣黄龙	Micro Manager	任务 7：不摧毁任何动力节点的前提下摧毁超级圣甲虫号。	5
巨象号步兵官	Ramblin' Man	任务 8：用巨象号训练 100 队步兵。	5
小憩片刻	Sweet Naptime	任务 9：同时让所有虫族聚落陷入冬眠。	5
慢条斯理	The Procrastinator	任务 10：干扰所有高压电塔产生的牵引光束。	5
封住舱口	Battened Down the Hatches	任务 11：保护所有空气闸门。	5
修理高手	Handy with Tools	任务 12：在 4 分钟内修复动力核心。	5
圣甲虫号的骄傲	Beaming with Pride	任务 13：用圣甲虫号摧毁 25 个敌方单位。	5
独立作战	Didn't Get To Second Base	任务 14：没有占领其他的基地。	5
按部就班	Thinkin' about My Doorbell	任务 15：依照顺寻打开门。	5
会见弗吉中士	Meet Sergeant Forge	完成任何难度的任务 1 战役游戏	10
冰雪战士	Ice Warriors	完成任何难度之任务 1–3 的游戏	40
波希之钥	Key to Pirth	完成任何难度之任务 4–7 的游戏	50
丑陋的战争	Ugly is only Skin Deep	完成任何难度之任务 8–11 的游戏	70
漫漫长路	No Way Home?	完成任何难度之任务 12–15 的游戏	70
相互扶持	Backscratcher	在合作模式完成任何战役任务	10
最佳拍档	OMG BFF FTW	在合作模式完成全部战役任务	40
神风烈士的判决	Adjudicate the Arbiter	完成英雄难度战役游戏	30
传奇之旅	Detour the Great Journey	完成传奇难度战役游戏	50
金牌得主	Momma's Boy	在任一战役任务中获得 1 面金牌	5
最佳进步奖	Crushed Colors	在任意战役中，提升自己的分数	10
守时英雄	Mr. Punctual	在目标时限内完成所有英雄难度的战役任务	15
自我挑战	Own Worst Enemy	在所有负面效果骷髅头效果启动时获得 1 面金牌	20
金牌常胜军	Wall of Recognition	在每个战役任务中获得 1 面金牌	30
终极毁灭者	Epic Grinder	获得超过 1000000 分的累积战役分数	40
骷髅初现	Alas, Poor Andrew Thomas	收集到第一个骷髅头	5
光环学者	Halo Academic	解开 20 个纪元表事件	15
盗墓者	graverobber	收集所有骷髅头	30
光环史学家	Halo Historian	解开所有纪元表事件	40
战争再起	Ready for the Sequel	完成度百分之百	75
帝国建立者	Empire Builder	在每个区域战斗模式各赢得 1 场游戏	5
迅雷不及掩耳	Big Al's Scooter	在 10 分钟内打败电脑玩家，赢得 1 场英雄难度区域战斗游戏	10
量入为出	Penny Pincher	用 10 个以下的小队对抗英雄难度电脑玩家，并以最高分数获胜	10
最佳虚拟朋友	My Virtual Friends Love Me	与 2 个电脑盟友一起赢得 3V3 区域战斗游戏	10
两个恰恰好	2 Bugs are Better Than 1	使用 2 艘圣甲虫号赢得 1 场区域战斗游戏	10
战场游戏	Playin' the Field	用每位队长各赢得一场区域战斗游戏	15
巨人	Titan	在任意一场区域战斗获得 20000 分	15
银河漫步	Gallivant around the Galaxy	在每个区域战斗地图各赢得 1 场胜利	25
最佳新人	N00b n0 M0r3	在 Xbox LIVE 公开游戏配对中，赢得 1 场区域战斗的胜利	10
菜鸟上路	Basically Naive	在 Xbox LIVE 获得新兵等级	10
高处不胜寒	So Lonely at the Top	在 Xbox LIVE 公开游戏配对中，赢得 1 场区域战斗游戏，并获得最高分	20
长官莅临	Officer on Deck	在 Xbox LIVE 获得中尉等级	30
唯我独尊	Running The Show	在 Xbox LIVE 获得将官等级	50
致命一击	Walk–Off Winner	使用 6 个队长力量中任何一个，将最后一个敌方单位摧毁	30
24 小时的欢乐	24 Hours of Quality	《光环战争》 游戏总时数至少有 24 小时	20



时隔六年，"《星之海洋》系列"带着玩家的期待终于再次与我们见面了！虽然有些姗姗来迟，但这款系列的正统续作仍然可以算得上极为丰盛的一道日式 RPG 大餐。本作不但延续了一贯优秀的合成以及战斗系统要素，丰富的 PA 事件以及隐藏要素也令游戏的耐玩度满点。本篇攻略就将带大家全方位地领略《星之海洋 4》的方方面面，还没有开始游戏的玩家赶快打开你的主机，开始恢弘浩瀚的星海之旅吧！

文 九兵卫　美编 木仙

星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
X360 Star Ocean 4 the last hope		日版
2009年2月19日发售	1人	8500日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

系统详解

操作说明

移动中

按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角转动
X 键	跑动中冲刺
Y 键	调出菜单
A 键	调查
B 键	采掘／偷盗／取消
LB	—
LT	长按切换为自动移动
RB	切换视角
RT	切换跑动与步行
R3	切换视角
START	切换地图与陀螺仪显示
BACK	地图

战斗中

按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角转动
X 键	爆气
Y 键	调出菜单
A 键	普通攻击
B 键	蓄气／回避
LB 键／RB 键	切换控制角色
LT 键／RT 键	必杀技
十字键	切换手动与自动锁定
LS	锁定当前目标
RS	切换视角

跳跃

在大部分迷宫中，我们都会遇到一些存在着高低差的地形，地图上会用"！"标识出来。靠近这些特定的点，画面中会提示我们进行跳跃，前提是必须由高到低。一些 BOSS 战结束后，游戏中会留给我们不少这样的跳跃点以方便我们迅速离开迷宫。



巴尼兔

当游戏的流程进行到"惑星ローク"，我们就能去沙漠旁的森林捕获巴尼兔来作为自己的交通工具。这只粉色的兔子在初代和2代中都曾出现过，老玩家应该很熟悉。乘坐在巴尼兔会提升移动速度，还可以通过一些步行无法穿越的区域。虽然乘坐巴尼兔不能挖掘采掘点，放走它之后需要重新捕捉，但莎拉也有技能可以随时召唤巴尼兔。



偷盗

同样是流程进行到"惑星ローク"，在"タトローイ"的饰品店可以买到名为"盗贼手ぶくろ"的道具，装备上它之后我们就可以对着 NPC 按 B 键进行偷盗了。不过事先我们还必须先回一趟"惑星レムリック・ウドレー村"，要在那里的书店买一本"ピックポケット"的技能书并将其学会才行。每个 NPC 可以被偷盗的道具是固定的，但是偷盗的技能等级越高，成功的概率就越大。另外要注意的是，对同伴角色偷盗会降低与其的感情值（每次 -4），所以不建议大家这么做。

区域探索

冲刺

在本作中，由于地图和迷宫相对比较宽阔，因此需要探索的要素也有很多。奔跑状态中按下 X 键就可以冲刺一段距离，这是在游戏里移动时用得最频繁的一项操作。进入飞船和房屋中时系统会自动默认我们为步行，这时要按一下 RT 键进行切换。当然，冲刺是不会消耗任何点数的。



采掘点

采掘技能不需要进行装备。初期蕾米可以采掘植物，地面上发光处直接按 B 键即可。剧情发展到巴卡斯加入后，他能够帮我们挖掘地图上的矿物采掘点。和宝箱一样，习得相关技能后，采掘点都会在地图上表示出来。采掘完毕后采掘点会消失，直至我们返回卡尔娜丝号的船舱才能被再次刷新出来。



属性指轮

游戏中共有7种属性指轮，即使是前期的迷宫，有的宝箱也会对指轮有较高的要求，我们可以暂时放着不拿。除了找每个城市中的特定 NPC 花钱回复指轮的使用次数以外，莉姆尔也有技能可以帮助我们进行回复，尤其在迷宫中不方便出来的时候，这还是很实用的。



全指轮入手方法

名称	入手方法
火のリング	"トリオム村"剧情
地のリング	"地球・军施设"宝箱
雷のリング	"カルディアノン母舰・舰内通道"宝箱
光のリング	"パージ神殿"剧情
风のリング	"En II"剧情委托
暗のリング	通关后战胜"创世宫殿・谒见の间"左侧 BOSS
水のリング	"七星の洞窟・深层"宝箱



卡尔娜丝号舰上设施介绍

作为玩家冒险主体的卡尔娜丝号，上面包含了驾驶舱、大厅、会议室、生活区等多个区域。需要特别注意的是舰船上还有一些隐藏的位置可以根据尺寸摆放不同的道具，这些道具都有着各种新鲜奇怪的作用，我们可以通过宝箱或者合成等方法获得，大家在游戏中不要忘了去确认一下(可摆放位置与尺寸如图)。





1F

驾驶室
操作面板
大厅
至 2F
至 2F
会议室
器材仓库
粮食仓库

2F

天球室
模拟战斗
至 1F
至 1F
走廊
冲澡间(男)
冲澡间(女)

舰上设施一览			
尺寸(图示)	设施名称	说明	获得方法
S	バイオリズム诊断机	增减各个同伴的 LUCK，可影响战斗中会心一击概率	IC 合成：机械
	エコーマシン	可以在飞船 2F 听到回声效果	委托"开かない箱"中获得
	恋するアロマ	特定时期只增加女性对男性角色感情值	IC 合成：调合
	ムーディストーン	部屋に置いておくとそこはかとなくいいムードが漂う。	IC 合成：炼金
	バーニィのぬいぐるみ	部屋に置いてあまりのかわいさにみんな笑顔になる。	IC 合成：细工
	险悪のメタル	特定时期降低男女性角色之间感情值	IC 合成：炼金
M	回复の咒纹纸	HP、MP 全回复	IC 合成：绘画
	治愈の咒纹纸	状态异常回复	惑星レムリック・ウドレー村宝箱中获得
	记忆の铜版	记录游戏中各种数据	IC 合成：锻冶
	ギフトボックス男の子用	随机一定概率获得奖励	IC 合成：细工
	ギフトボックス女の子用	随机一定概率获得奖励	惑星ローク・タトローイ宝箱中获得
L	ジュークボックス	改变舰内的 BGM (70 首可选)	IC 合成：机械
	自贩机くん 1 号	购买商品	カルディアノン母舰・舰内通路宝箱中获得
	自贩机くん 2 号	购买商品	IC 合成：机械
	自贩机くん 3 号	购买商品	WD 迷宫宝箱中获得



自贩机くん 1 号所售商品	
名称	价格
ブルーベリィ	40
ラージベリィ	100
ブラックベリィ	60
ペインベリィ	100
ミックスシロップ	100
ギャンブルベリィ	200
アクアベリィ	30
バジル	30
フレッシュセージ	150
ホットチョコレート	50
赤い药草	100
ケミカルライト	90
かぼちゃエキス	200
圣水	120
ヴォイドリカバリー	300
マイクロガジェット	400

自贩机くん 2 号所售商品	
名称	价格
饮むなキケン!	100
ポイズンドリンク	100
フリーズドリンク	100
しびれるドリンク	100
沈默のドリンク	100
フォグドリンク	100
カースドリンク	100
パンプキンドリンク	120
ヴォイドリカバリー	300
火药	80
空きビン	40
リベット	20
弓弦	100
スウェブトヒルト	200
ネックチェーン	80
ユニバーサルデバイス	100
白米	60
生パスタ	100
オリーブオイル	80
特制割下	120
生クリーム	100
パイ生地	60

自贩机くん 3 号所售商品	
名称	价格
マジカルブラシ	200
地の绘の具	80
水の绘の具	80
火の绘の具	80
风の绘の具	80
雷の绘の具	80
光の绘の具	100
暗の绘の具	100
无の绘の具	160
いやしの绘の具	80
不思议な绘の具	60
アタックカード	60
アタックカード+	400
アタックカード	60
ヒーリングカード+	400
サポートカード	40
サポートカード+	300
羊皮纸	400
上级羊皮纸	600

※注："记忆の铜版"所记录的游戏数据具体为：合成配方数、累计合成道具数、完成委托数、区域移动距离、宝箱打开率、消灭敌人数、最大连击数、最大伤害值、逃走次数、战斗不能次数、击败 6 羽加百列最短时间、击败 6 羽昂翼天使最短时间、WD 迷宫抵达最深层数。

战斗系统

回避

由于没有主动防御的概念，所以在避免敌人攻击时我们就要用到回避这一操作。方法很简单，只要轻按 B 键并以摇杆选择好方向就可以了。不同角色的回避动作也会有所区别，艾基为侧移、蕾米为跳跃、莉姆尔为翻滚等等。莉姆尔在跳跃时还能从空中射出弓箭。

遇敌方式

和大部分可见式遇敌的角色扮演游戏一样，本作遇敌后进入战斗的方式也有不同。除了和敌人正面相碰后进入通常战斗，游戏中还有其他三种遇敌方式，具体效果如下。

名称	触发方式	效果
Advantaged Attack	从敌人背后偷袭	开战后敌人有停滞时间，我方会心一击概率变高
Suprise Attack	被敌人从背后偷袭	开战后我方被包夹在场景，敌人气槽有 30% 的初始值
Raid Attack	遇敌时附近范围内有其他敌人	需要不停顿地连续作战，但是胜利后战斗奖励加算

爆气

在爆气状态下，我方的移动与攻击速度都会上升，防御力变高而且还具有刚体效果。爆气的瞬间按下LT键或者RT键发动必杀技，我们就会进入必杀技特写画面，此时时间是静止的，只要按画面的提示正确输入按键就可以连续释放多次的特写必杀。对于敌人而言，只要Rush气槽一满它们就会立刻进入爆气状态，这样我方要是遭到反击则很容易被会心一击，战斗奖励的晶格也会被扣减，这点需要注意。



Rush气槽

Rush气槽显示在各个角色的体力槽下方，我们可以在原地按下B键蓄气，蓄气时间过长会引起角色短时间的眩晕。发动普通攻击或者技能、受到敌人攻击等等都可以加Rush气槽。气槽数值蓄满100后，我们就可以进行爆气了。

连续技

战斗中想要发动连续技，基本原则便是A键的普通攻击之后接LT键或RT键的必杀技。至于必杀技之间的连携，则需要我们在技能设定菜单中事先设置好。想要提升必杀技可连携的次数，必须让该角色学会名为"リンクコンボ"的技能。初始状态下LT键和RT键只能各设置一个。



sight out/in

视野跳跃是本作的战斗中最重要的系统之一，它大大提升了游戏的动作性，可以算得上是一个神来之笔。发动视野跳跃的具体方法是：被敌人锁定(有黄色光圈)时原地按下B键，等全身出现白光(时间很短)后推动摇杆即可。如果和敌人距离较近则是sight out，发动成功后敌人头上出现"!?"，画面慢放时按A键或者必杀技，我们就能迅速移动到敌人背后发动偷袭，此时的所有攻击都具有会心一击效果，直至连续技结束或者敌人倒地。

sight in与之类似，只不过我们是从较远的地方突然跳入敌人的视野，它们的头上会出现"?"。整体实用度远没有前者高。有时我方被锁定会有红色的光圈，这表示敌人可以反击我们的视野跳跃(头上显示为红色"!")，要对付这类敌人我们只要连续发动两次sight out即可，而有一些敌人能够360度选择，这样我们就没办法近身了，只能sight out后远程攻击。视野跳跃时被敌人反击，遭到会心一击的概率会很高。



战斗奖励

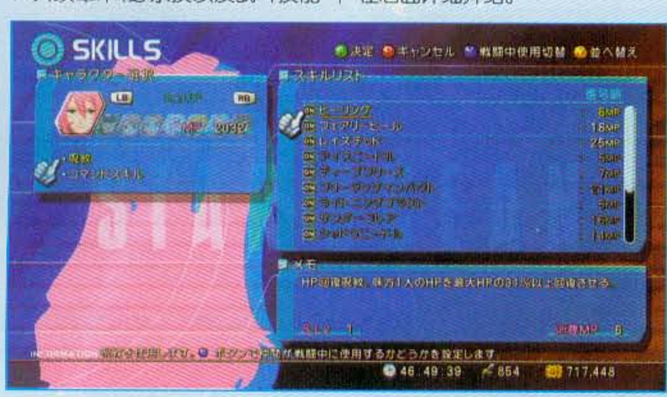
在战斗中达到一定的要求，我们就能得到对应的晶格奖励，显示在战斗画面右侧的晶格有4种不同的颜色，最大数量为14。它是战斗后对我方进行奖励累加的判断标准。晶格蓄满14格就不会再增加或者改变了，而如果战斗中遭到敌人的会心一击，晶格则会自动被扣减(同色晶格数减半，只有1个则减为0)。另外，再次读档时晶格会被清零，这一点大家需要记住。

颜色	效果	条件
蓝色	经验值+10%	以会心一击消灭敌人
黄色	金钱+10%	一次攻击同时消灭多个敌人
粉色	HP与MP回复1%	只凭魔法或技能消灭敌人
绿色	团体SP+1	发生Raid Attack连续遇敌

技能系统

技能类别

游戏中各个角色的技能分为四种：领域技能(フィールドスキル)、纹章术、必杀技以及战斗技能(バトルスキル)。领域技能属于角色的固有能力，纹章术和必杀技则是在战斗中要用到的技能，至于战斗技能则有些复杂，具体我们会在后面详细介绍。





技能强化

想要提高技能本身的效果，我们就要在技能菜单下选择"スキル强化"消费SP点数来对相应技能进行强化(最高10级)。个人SP点数只会在角色升级时获得，团体SP点数(パーティSP)则可以在打宝箱、解谜以及战斗奖励中获得。强化时按A键使用个人SP对技能进行强化升级，按X键则是使用团体SP，大家可以根据情况进行分配。

装备技能

技能菜单下的"スキル设定"选项主要是让我们来设置LT键和RT键的必杀技(每个连续技最长为三个),不同的技能需要消费不同的CP点数。想突破CP值19点的上限需要先达成一定的战斗收集率,意义也不是很大。除了必杀技以外,一些被动战斗技能也需要先将其装备(最多为两个),它们在装备后自动产生效果。

技能推荐
HPブースト
ATKブースト
MPブースト
INTブースト

BEAT类型

所谓BEAT,就是各个角色的战斗类型,它也将影响角色成长方向。BEAT有单独的等级概念,它与我们战斗的次数有关。三种BEAT类型的具体效果如下表,如果大家觉得麻烦也可以直接按默认的类型进行成长。后期在一些硬仗中BEAT效果比较明显。

名称	效果	升级时能力成长方向
BEAT.S	强化sight out相关能力与技能	ATK、INT、HIT
BEAT.B	强化Rush气槽相关能力与技能	HP、DEF、GRD
BEAT.N	兼具BEAT.S和BEAT.B效果	全能力平衡成长

合成系统 初级篇

IC相关

IC就是本作的合成系统。在卡尔娜丝号的会议室(1层驾驶舱对面)调查正中间的投影装置,我们就可以呼唤出薇尔琪来帮助我们进行合成了。游戏中的每个角色都有相关的IC技能,提升这些技能才可以合成更好的道具。



作成道具

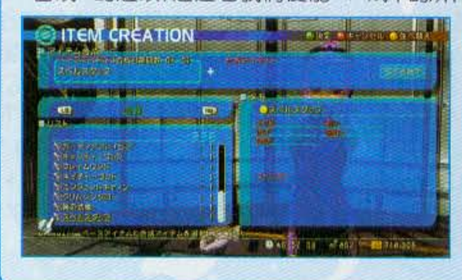
游戏中可以作成的道具分为锻冶、料理、炼金、绘画等七大类。得到了相应的配方和素材之后,我们便能进行新道具的制作了。制作新道具不会有失败的情况发生,如果一次性制作多个道具,我们甚至还有可能获得额外的奖励。

配方

想制作出新的道具,我们首先要有该道具的合成配方。这些配方有的来自宝箱或者委托任务的奖励,更多的则来自配方开发会议。进行配方开发会议我们要先将各个角色进行分组,原则上要是将某一IC技能值较高的角色放在一组,不能出现正负相抵的情况。能否得到新配方只与IC技能等级以及小组成员有关,并不存在概率问题。召开配方开发会议需消耗团体SP技能点数,不过正常情况下团体SP也足够用了。

道具之间合成

流程发展到莎拉加入之后,道具作成分类最下方就会多出一栏"合成"的选项,通过它我们便能进行道具之间的合成,说得通俗一点,就是将一个道具的有利效果加成到另一个道具之上。每个道具的合成都是有次数限制的,而且游戏中的所有道具最多都只能附加4个有利效果。因此,将没有附加任何有利效果的武器或防具拿去和特定道具加成,我们就能人为地附加4个有利效果(可叠加),这样的话,提升道具能力的空间就很大了。



合成推荐

莎拉加入后,道具之间合成变为可能,这给我们提升装备的能力带来了很多新思路。这里先给大家推荐经验加成和防御力900的防具合成方案,正常流程足够受用。适合隐藏迷宫的最强道具,我们将在后面的合成高级篇中给大家介绍。各位也可以自行研究一下,说不定也能有更好的发现。



名称	效果
リバースドール	经验值大幅加成

合成方法 先让拥有料理IC技能(Lv4)的蕾米和其他同伴(推荐莎拉、梅里库尔)开发出"カレーライス"的配方,之后要去两个地方购买素材。"惑星レムリック・ウドレー村"买满以下素材:白米、兽の生肉、野菜;"惑星ローク・タトローイ"买满以下素材:香辛料、リバースドール(饰品店)、アクアベリィ(解毒药)。买完以上素材后,回到飞船上先合成"カレーライス",接着用"アクアベリィ"和同一个"リバースドール"合成两次,最后再用"カレーライス"和刚才合成出的"リバースドール"合,我们就能得到一个具有经验值加15%的"リバースドール"。将3个这样的"リバースドール"外加一个"カレーライス"合成到无附加效果的武器上,我们就能得到一个(经验值+20%)×4的武器了,如果再配上经验值加15%的饰品,我们在战斗中获得的经验值就非常惊人了,三四场杂兵战便能升一级,即使不怎么练级,打到终盘时主力角色也应该有100级左右了。

名称	效果
レーザースーツ	防御力900

合成方法 先让拥有绘画IC技能(Lv9)的莉姆尔和其他同伴(推荐莎拉、艾尔马托)开发出"ノーティスライト+"的配方,让拥有机械IC技能(Lv10)的巴卡斯和其他同伴(依然推荐莎拉、艾尔马托)开发出"レーザースーツ"的配方。接着去"En Ⅱ"的商店买满以下素材:レーザー发振器、上质な羊皮纸、光の绘の具。接着利用"セントラルシティ"的传送器去圣域的采掘点刷那里的ノームストーン(也可以通过"ミスリル"合成)。回到飞船上先用以上素材合成出"ノーティスライト+",接着再用它和另外的两件素材就能合成出"レーザースーツ"了。该防具可以装备在所有角色身上,而且也没有任何附加效果,可以说在正常流程中是极为实用的。

合成系统 高级篇

目标	全属性耐性 20
	能力 9999

进了隐藏迷宫，初级篇的合成装备就不够了。七星洞窟中的敌人在属性方面并没有刁难我们。但是WD的10层以后的杂兵和BOSS却不是这么回事，没有属性的保护会令我们在面对各种魔法时非常吃亏。而能力9999则是为了挑战昴翼天使准备的，考虑到部分素材只有在WD中获得，所以这里建议大家在第二次进WD迷宫时再来强化能力。

方法 首先是全耐性20。在En II的各个商店（セントラルシティ东南角有隐藏商店）里我们可以买到不少同时提升多种属性的装备，多买几件并将它们相互合成，我们可以得到一件大部分属性耐性20的装备。如果该装备的合成次数不足，我们可以找另一件无属性装备作为合成的“基板”。如果圣域的BOSS（分身亦可）分析率达到100%，我们也可以利用其提取的宝石来进行合成。未满的属性可以与各种护符进行合成。

这样最终得到的全属性耐性20的装备，也只是一个材料而已，我们可以将其复制并合成到任意饰品上（需合两次），饰品建议优先选择麻痹无效、沉默无效等效果。

关于能力提升，主要有两个途径：使用“能力值上限+”的种子（有“+”）或者使用全能力提升5%的瓶子“ハイパーボトル”来合成。由于每种道具最多附加四个效果，所以这里建议直接用种子来合成四个能力+20%的效果，DEF和GRD优先，ATK其次。

完成以上的步骤，我们还不能算是最强。这里还缺少一种名为“トライエンブレム”（需要在WD迷宫行星商人惨太处购买）的纹章道具，将其反复合成到装备上，我们的能力便可以大幅提升。因此，判断最强装备的标准并非是基础能力，而是其发展潜力，即有没有附带效果、可合成次数够不够多。从这一点来看，最容易获得“最强”防具和武器，其实就是“レーザースーツ”以及“レーザーウェポン”（委托任务“力の试练”及WD迷宫宝箱中获得）。

通常来讲，拥有16次合成机会的武器和防具有可以先与一件拥有自己想要的4个属性的装备相合成，剩下的15次合成机会则全部留给“トライエンブレム”。而饰品方面，确保全属性耐性20的前提下尽量节省合成次数。“タトローイ”城外森林中的盗贼掉落的腕饰“トライエンブレム（伪）”可以有8次的合成机会，大家也不要错过。

CHECK

①制作强力装备时会频繁地用到艾尔马托的复制技能“レプリカ”，此技能需要消耗大量名为“マジカルクレイ”的道具。该道具可以在圣域以及“惑星エイオス”南部海岸的采掘点获得，七星洞窟前三层的骷髅怪“ボーンナイト”也有一定的概率掉落。另外，“マジカルクレイ”和其他道具一样，持有数量的上限都为20。



②薇尔琪在游戏中是个非常恶搞的角色，每次我们将新同伴带来她那里都会有极为搞笑的剧情发生，不过都不影响感情值的变化。薇尔琪的声音我们也应该很耳熟，其声优就是给《魔界战记》的小恶魔艾托娜配音的半场友惠。这两个角色的性格也颇为相似，给玩家的冒险之旅平添了几分欢乐和笑声。

赚钱大法

目标	赚取金钱 99999999Fol

游戏的流程以及七星洞窟其实都不需要花太多的钱，但是由于WD迷宫中的惨太囤积着大量价值不菲的好东西，我们必须事先攒钱。

首先是要合成一套刷钱的专用装备：让莎拉、蕾米和梅里库尔研究出“ブルーベリィタルト”的配方，其素材可以在“ウドレー村”买到；和制作经验加成套装时一样，用“リバースドール”和“アクアベリィ”合成两次；然后将合成后得到的“リバースドール”和“ブルーベリィタルト”合成，这样就能得到金钱加30%的效果了。最后在把这个效果通过合成叠加在武器（×4）和饰品（×2）上，我们就能得到一套刷钱专用装备了。记得要给上场的四个人全部装备。

光有装备当然还不够。在七星洞窟B6层升降台上方通道中我们会遇到一种名为“メタルチンケ”（金属盗贼）的敌人。战斗时让蕾米（仅装备技能“荒燕”）和巴卡斯上场，将另外两名角色的战斗指令设定为“MPを使わずに集中攻击するぞ！”。战斗开始后，我们只要控制巴卡斯不停地爆气释放“ブラックホール・トレイン”。这样做的好处是可以让敌人不断地偷取我方队员身上的金钱且无法逃跑。以这样的方法，只要约十五分钟的一场战斗我们最多能赚取4千万左右的金钱，两三场战斗之后就能赚到99999999Fol（上限）的金钱。



全PA事件攻略

触发方式

PA事件是《星海》系列的一贯特色，它可以让我们了解很多有趣的支线剧情。本作中的PA大部分集中在飞船卡尔娜丝号上，需要在城市及迷宫中触发的并不多。由于游戏只在固定的剧情时间段才能触发飞船上的PA事件，所以想一个不错过还是很难的。飞船在星球间的航行率是和不同的PA紧密地连在一起的，具体见下文。





感情值

游戏中与各个角色触发不同的PA事件，这样会影响我们和他们的感情值，也就是好感度。同一个PA事件对不同角色的感情值可能会带来不同的影响。当感情值满足一定条件就可以触发一些新的事件。流程通关时，我们最终与各个角色的感情值会决定通关后是否会出现他们相应结局(下文有详细介绍)。

令感情值变化的要素

- 剧情特殊事件；
- PA事件；
- 卡尔娜丝号船上设施配置；
- 房间分配；
- 使用影响感情值的道具；
- 对其使用偷盗技能。

感情值所影响的要素

- 角色对话内容；
- 部分PA的发生条件；
- 卡尔娜丝号男女同伴房间分配；
- 战斗时的愤怒概率；
- 各角色结局。

各角色间感情值初始值

作为基准的角色 \ 作为对象的角色	艾基	蕾米	菲兹	莉姆尔	巴卡斯	梅里库尔	缪莉娅	莎拉	艾尔马托
艾基	–	42	27	35	25	30	8	21	15
蕾米	44	–	25	31	27	25	20	29	19
菲兹	38	32	–	40	30	25	19	27	–
莉姆尔	35	33	32	–	20	40	22	30	5
巴卡斯	30	25	25	25	–	25	28	22	25
梅里库尔	46	25	27	39	22	–	20	47	21
缪莉娅	38	32	26	29	35	24	–	20	20
莎拉	35	41	45	50	30	1	34	–	11
艾尔马托	9	7	–	7	12	7	7	5	–

分配房间

在卡尔娜丝号2层，我们可以利用生活区墙壁上的操作板来给各个同伴分配房间。虽说要好感度达到一定程度才能和同伴两人分进同一房间(尤其是异性)，但实际上要求并不会太高，将两名异性分配进同一房间的要求为两人相互之间的感情值相加达到90。将两个特定的角色分在同一房间，最直接的好处就是能提升感情值并触发一些特殊PA事件。

需要说一下的是，同处一室的同伴在发展剧情的特定时期时会有感情值的加成，具体见下表：

剧情时段	感情值加成
从惑星レムリック出发	+2
从カルディアノン母舰逃脱	+3
抵达惑星ローク	+2
遇见莎拉	+1
遇见占卜师伊蕾奈	+2
从惑星ローク出发	+3
第二次从惑星エイオス出发	+2
惑星バロックダーク攻略作战会议结束	+3
抵达惑星バロックダーク	+4
打倒最终BOSS	+5



PA触发流程一览

PA时间01 卡尔娜丝号修复完成后到离开惑星エイオス

- PA01 黑暗中闪光的花

PA时间02 从惑星エイオス到惑星レムリック航行剧情中

- 10% PA02 月球基地通信01
- 20% PA03 克罗的介绍
- 40% PA04 宇宙的梦想“蕾米篇”
  - 说明：若未在这里触发，PA时间03内会影响PA08的触发。
- 60% PA05 艾尔达人的辛劳
- 80% PA06 挥剑的理由
  - 连锁：PA06 ②→ PA09

PA时间03 抵达惑星レムリック走下飞船到离开该行星

- PA07 地球是怎样的星球？
- PA04 宇宙的梦想“蕾米篇”
- PA08 宇宙的梦想“菲兹篇”
  - 说明：PA04、PA08两者只能发生其一
- PA09 成长的环境
  - 连锁：PA06 ②→ PA09

PA时间04 离开惑星レムリック顺路返回惑星エイオス

- PA10 古拉夫顿的误会

PA时间05 向惑星カルディアノン航行剧情中

- 10% PA11 月球基地通信02
  - 说明：PA时间03内未发生PA09在此还有机会发生，但会影响PA12的连锁
- 20% PA12 今天是什么日子？
  - 连锁：PA12 ②→ PA57
  - PA09 成长的环境
- 40% PA13 菲兹的训练01 【菲兹】
  - 连锁：PA13 → PA22
  - 说明：菲兹结局关键PA。若未在这里触发，PA时间08内会影响PA22的触发。
- 60% PA14 忠犬？ 【菲兹】
  - 连锁：PA14 → PA77
  - 说明：菲兹结局关键PA。
- 80% PA15 蕾米观星01 【克罗】
- 95% PA16 菲兹和莉姆尔的喜好 【菲兹】
  - 连锁：PA16 → PA58
  - 说明：菲兹结局关键PA。

PA时间06 逃离生体研究所之后到消灭サハリエル

- PA17 莉姆就是莉姆哦！

PA时间07 逃离カルディアノン母舰之后剧情中

- PA18 关于En II

PA时间08 第一次向En II航行剧情中

- 10% PA19 月球基地通信03

说明：PA21 若未在这里触发，航行率 70% 时会影响 PA44 的触发。

- 20%：PA20 宇宙的梦想“莉姆尔篇” / PA21 和巴卡斯下棋 01
- 30%：PA13 菲兹的训练 01 菲兹；PA22 菲兹的训练 02

说明：PA22 中输给菲兹可以提升莉姆尔与他的感情值，但输赢对与菲兹的感情值不影响，所以建议输给菲兹。

- 40%：PA23 冲澡房间；PA24 巴卡斯的秘密（连锁 PA24 → PA75）

说明：PA23 的触发不影响航行率，但是先行触发 PA24 便无法触发 PA23。

- 50%：PA25 薇尔琪的恶作剧 菲兹
- 60%：PA26 撒娇的莉姆尔 菲兹
- 70%：PA21 和巴卡斯下棋 01（连锁 PA21 → PA27 → PA44）；PA27 和巴卡斯下棋 02（连锁 PA21 → PA27 → PA44）
- 80%：PA28 蕾米观星 02（连锁 PA28 ② → PA81）

PA 时间 09 莉姆尔归队后到潜入军事基地之前

- PA29 凉飕飕的
- PA30 广播时间

PA 时间 10 抵达惑星ローク后到遇见占卜师伊蕾奈（イレーネ）之前

- PA31 蕾米鼓励艾基
- PA32 莉姆尔鼓励艾基
- PA33 巴卡斯鼓励艾基
- PA34 梅里库尔想念克劳斯博士

PA 时间 11 缪莉娅加入后到打败タミエル之前

- PA35 巴卡斯的作业 克罗

说明：克罗结局关键 PA，务必要绕回卡尔娜丝号触发。

PA 时间 12 离开惑星ローク顺路返回惑星レムリック

- PA36 露缇娅回忆莉姆尔的往事 01
- PA37 露缇娅回忆莉姆尔的往事 02

PA 时间 13 第二次向惑星エイオス航行剧情中

- 20%：PA38 小偷猫（连锁 PA38 → PA46）
- 30%：PA39 拉弓的理由 / PA40 宇宙的梦想“巴卡斯篇”
- 40%：PA41 莉姆尔担心菲兹 菲兹 / PA42 宇宙的梦想“梅里库尔篇”

说明：不管选择哪一边，都会影响 PA 时间 14 内 PA51、PA52 的发生。在 PA 时间 08 内未触发 PA21 可以在这里触发，已触发则是 PA27，PA27 也已触发则发生 PA44。

- PA21 和巴卡斯下棋 01（连锁 PA21 → PA27 → PA44）
- PA27 和巴卡斯下棋 02（连锁 PA21 → PA27 → PA44）
- PA44 和蕾米下棋（连锁 PA21 → PA27 → PA44）
- 50%：PA43 举止可疑的两个人 菲兹
- 60%：PA45 睡在身边的梅里库尔 休息（连锁 PA45 → PA47） / PA46 撒娇的梅里库尔（连锁 PA38 → PA46）

说明：PA45 的连锁 PA 较多，推荐触发。

- 70%：PA47 和好的吻（连锁 PA45 → PA47） / PA48 第一次用口红
- 80%：PA48 第一次用口红
- 90%：PA49 请不要随便消失

PA 时间 14 重返惑星エイオス到艾尔马托加入之前

- PA50 菲兹的异变
- PA42 宇宙的梦想“梅里库尔篇” / PA43 举止可疑的两个人 菲兹
- PA43 举止可疑的两个人 菲兹 / PA42 宇宙的梦想“梅里库尔篇”
- PA51 莎拉的暴走（连锁 PA51 ①（胜利时）→ PA59） / PA52 笛子的音色
- PA53 关于画本

PA 时间 15 艾尔马托加入后到打倒真・アルマロス

- PA54 领队的证明

PA 时间 16 离开惑星エイオス顺路返回惑星ローク

- PA55 至少上点茶吧

PA 时间 17 向 En II 航行剧情中

- 10%：PA56 宇宙的梦想“莎拉篇”

说明：PA56 的发生不影响航行率，所以先行触发。

- PA57 艾基的生日 休息（连锁 PA12 ② → PA57） / PA54 领队的证明（连锁 PA51 ①（胜利时）→ PA59）
- 20%：PA58 固执的莉姆尔 菲兹 / PA52 笛子的音色
- 30%：PA59 要搞好关系啦（连锁 PA51 ①（胜利时）→ PA59） / PA51 莎拉的暴走（连锁 PA51 ①（胜利时）→ PA59）
- 40%：PA60 莎拉的预知梦（连锁 PA60 ② → PA62 → PA66）；PA61 别这么生气啦！

说明：PA60 的发生不影响航行率，所以先行触发。

- 50%：PA62 袭击 休息（连锁 PA60 ② → PA62 → PA66） / PA63 对克罗的信赖 克罗

说明：PA63 为克罗结局关键 PA

- 60%：PA64 果然是小孩（连锁 PA64 → PA72）；PA65 重要的商量（连锁 PA65 → PA67 → PA80）；PA66 狗尾草（连锁 PA60 ② → PA62 → PA66）

说明：PA64、PA65 的发生不影响航行率。

- 70%：PA67 因为是同伴；PA68 莎拉的善良 菲兹

说明：PA67 的发生不影响航行率，PA68 为菲兹结局关键 PA。

- 80%：PA68 结婚宣言（连锁 PA69 → PA71）
- 90%：PA69 眼镜不见了

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

PA 时间 18

抵达 En Ⅱ后到惑星バロックダーク作战会议开始前

PA	名称	备注
PA64	果然是小孩	连锁：PA64 → PA72
PA71	青梅竹马	连锁：PA69 → PA71
PA63	对克罗的信赖	克罗
PA72	缪莉娅的眼泪	连锁：PA64 → PA72
PA73	谢谢	

PA 时间 19

En Ⅱ被入侵后到惑星バロックダーク作战会议开始前

PA	名称	备注
PA74	蕾米的梦	

PA 时间 20

打败圣域コカビエル之后

PA	名称	备注
PA75	应该回的家	连锁：PA24 → PA75
PA76	缪莉娅的回忆	

PA 时间 21

抵达惑星バロックダーク后

说明：PA77～PA81 的发生需要对应角色感情值达到一定程度，PA82～PA91（PA85、87 除外）的发生需要道具"吊いの花束"，其入手方法见后文。

PA	名称	备注
PA77	难过的莉姆尔	菲兹
PA78	巴卡斯的过去	
PA79	缪莉娅的决心	
PA80	艾尔马托的过去	
PA81	吻蕾米的额头	
PA82	吊唁的花束，蕾米	
PA83	吊唁的花束，艾尔马托	
PA84	吊唁的花束，莉姆尔	
PA85	梅里库尔思念家乡	
PA86	吊唁的花束，梅里库尔	
PA87	莎拉的飞翔	连锁：PA51 → PA87
PA88	吊唁的花束？莎拉	
PA89	吊唁的花束，巴卡斯	
PA90	吊唁的花束，缪莉娅	
PA91	吊唁的花束，艾基	克罗

要点



●文中的"连锁"表示触发该 PA 后所连锁发生的 PA，这是关联 PA 触发的最重要条件，玩家一定要注意；

●部分 PA 上标明的"菲兹"和"克罗"，表示该 PA 和这两名角色的结局有关；而"休息"则表示需要在艾基的房间休息（选择"少し休む"）才能触发；

●位于同一航行率中同一横排的 PA，并列同时存在于一个时间内，玩家可以自由选择其中之一进行触发；位于同一航行率中同一竖排的 PA，只会根据玩家所达成的条件触发其中之一的 PA；虽然在同一航行率同一竖排，但并未连接在一起的 PA，则表示前面的 PA 触发并不影响航行率，玩家可以依次触发；

● PA36、PA37、PA55 的触发时机在终盘バロックダーク发生遇见沙尘事件时结束，所以务必要在此之前完成；类似的还有，PA18 结束之后，一定要先确保惑星エイオス的 PA01 和 PA10 完成，这时是触发这两个 PA 的最后机会；

●除了部分与连锁有关的 PA 以外，还有不少 PA 也需要特定条件才能触发，这里将它们一并列以供参考；连锁 PA 的触发由于上表中已经包括，在这里就不重复列出（例如"PA60 ②"表示在 PA60 时选择第二个对话选项触发）：

PA	条件
PA37	触发 PA36 后，存盘读档再次进入アラネアの砦
PA43	菲兹和莉姆尔同室
PA55	完成トロップ委托"通气孔を塞ぐ异物"
PA57	PA12 中选择"レイミの诞生日だろ？"并和蕾米同室
PA59	PA54 中选择"受けてたつよ"并获得战斗胜利
PA77	触发 PA14，并且艾基与莉姆尔的相互感情值相加达到 90 以上
PA78	艾基与巴卡斯的相互感情值相加达到 65 以上
PA79	艾基与缪莉娅的相互感情值相加达到 40 以上
PA80	触发 PA67，并且艾基与艾尔马托的相互感情值相加达到 30 以上
PA81	PA28 中选择"仆のお嫁さんにしてあげる"，并且艾基与蕾米的相互感情值相加达到 100 以上
PA82	持有道具"吊いの花束"
PA83	持有道具"吊いの花束"
PA84	持有道具"吊いの花束"
PA85	艾基与梅里库尔的相互感情值相加达到 80 以上
PA86	持有道具"吊いの花束"
PA87	触发 PA51，并且艾基与莎拉的相互感情值相加达到 50 以上
PA88	持有道具"吊いの花束"
PA89	持有道具"吊いの花束"
PA90	持有道具"吊いの花束"
PA91	持有道具"吊いの花束"



●"吊いの花束"入手方法：在 En Ⅱ・セントラルシティ广场中央的"运命を信じる女性　カテリーナ"那里可以得到一把"吊いの花束"，同时获得与之对应的合成配方。合成材料和素材地点如下表：

"吊いの花束"合成材料	个数	入手方法
デンドロビウム	1	惑星ローク：トロップ地区采掘
ブルーローズ	2	En Ⅱ：圣域采掘（利用传送点）
ベルベットリボン	1	En Ⅱ：セントラルシティ购物中心商店

PA 发生详情一览

序号	人物	发生地点
01	蕾米	惑星エイオス：ウルズの泷・洞窟
感情值变化	①その花：蕾米→艾基 −4；②レイミ：蕾米→艾基 +3；③両方とも：蕾米→艾基 −2	
02	蕾米、菲兹	卡尔娜丝号驾驶舱
感情值变化	蕾米→艾基 +2、菲兹→艾基 +3	
03	蕾米、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→蕾米 +2、艾基→菲兹 +2、蕾米→艾基 +2、菲兹→艾基 +3	
04	蕾米	卡尔娜丝号蕾米房间
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +3	
05	蕾米、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	①地球人にもいろいろいるからね：菲兹→艾基 +2；②……ごめん：菲兹→艾基 +4	
06	蕾米、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	①特にこれといった理由はないよ：蕾米→艾基 −2、菲兹→艾基 +3；②昔のトラウマ……かな：蕾米→艾基 +2、菲兹→艾基 +2	
07	菲兹	卡尔娜丝号菲兹房间
感情值变化	菲兹→艾基 +2	
08	菲兹	卡尔娜丝号菲兹房间
感情值变化	艾基→菲兹 +2、菲兹→艾基 +3	
09	菲兹	卡尔娜丝号菲兹房间
感情值变化	①じゃあ、フェイズの事を教えてよ：艾基→菲兹 +2、菲兹→艾基 +2；②谢られても困るよ：艾基→菲兹 +2、菲兹→艾基 +2	
10	古拉夫顿、蕾米	惑星エイオス：开拓基地
感情值变化	①ご存じでしたか：艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +3；②ち、违いますよ！：蕾米→艾基 −2	
11	蕾米	卡尔娜丝号驾驶舱
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +3	
12	蕾米	卡尔娜丝号会议室
感情值变化	①ダイエット成功记念日！蕾米→艾基 −2；②レイミの诞生日だろ？蕾米→艾基 +3；③……なんだっけ？蕾米→艾基 −4	
13	莉姆尔、菲兹	卡尔娜丝号器材仓库
感情值变化	艾基→菲兹 +2、莉姆尔→艾基 +2、莉姆尔→菲兹 +4	
14	菲兹、莉姆尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、菲兹→艾基 −2、莉姆尔→艾基 +2	
15	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +3	
16	蕾米、菲兹、莉姆尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→菲兹 +2、艾基→莉姆尔 +2	
17	莉姆尔、巴卡斯	カルディアノン母舰：生体研究所 1F 或制御塔 B1F
感情值变化	艾基→莉姆尔 +3、艾基→巴卡斯 +2、莉姆尔→艾基 +3、巴卡斯→艾基 +2	

序号	人物	发生地点
18	巴卡斯	卡尔娜丝号驾驶舱
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +2	
19	蕾米	卡尔娜丝号驾驶舱
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +3	
20	莉姆尔、菲兹	卡尔娜丝号莉姆尔房间
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、菲兹→艾基 +2、菲兹→莉姆尔 +4、莉姆尔→艾基 +2	
21	巴卡斯	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +3	
22	菲兹	卡尔娜丝号器材仓库
感情值变化	胜利时：艾基→菲兹 +2、菲兹→艾基 +4；失败时：艾基→菲兹 +4、菲兹→艾基 +2、莉姆尔→菲兹 +6	
23	蕾米	卡尔娜丝号女性冲澡间
感情值变化	蕾米→艾基 −4	
24	巴拉斯	卡尔娜丝号巴卡斯房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +4、巴卡斯→艾基 +2	
25	蕾米、菲兹、莉姆尔、薇尔琪	卡尔娜丝号会议室
感情值变化	艾基→蕾米 +3、艾基→莉姆尔 +3、菲兹→艾基 +2、莉姆尔→艾基 +2	
26	莉姆尔、蕾米、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +3、菲兹→莉姆尔 +5、莉姆尔→艾基 +4	
27	巴卡斯	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +3	
28	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	①レイミを星に连れて行く：艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +1；②仆のお嫁さんにしてあげる：艾基→蕾米 +1、蕾米→艾基 +3	
29	菲兹、莉姆尔	地球：ルーインタウン・クラウスの家
感情值变化	艾基→菲兹 +2、艾基→莉姆尔 +3、菲兹→艾基 +2	
30	菲兹、巴卡斯	地球：ルーインタウン・GAS スタンドショップ
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2	
31	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +3	
32	莉姆尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +3	
33	巴卡斯	卡尔娜丝号巴卡斯房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +3	
34	梅里库尔	卡尔娜丝号 2F 走廊
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +2	
35	巴卡斯、缪莉娅	卡尔娜丝号缪莉娅房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +3、艾基→缪莉娅 +2、巴卡斯→艾基 +2	
36	露缇娅、莉姆尔	惑星レムリック：アラネアの砦 3F
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2	
37	露缇娅、莉姆尔	惑星レムリック：アラネアの砦 3F
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2	
38	莉姆尔、梅里库尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、艾基→梅里库尔 −2、莉姆尔→艾基 +2、梅里库尔→艾基 +2	
39	蕾米、缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→蕾米 +2、艾基→缪莉娅 +2、蕾米→艾基 +2	
40	巴卡斯	卡尔娜丝号巴卡斯房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +2	
41	莉姆尔、菲兹	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→菲兹 +2、艾基→莉姆尔 +3、菲兹→艾基 +2、莉姆尔→菲兹 +7	
42	梅里库尔	卡尔娜丝号梅里库尔房间
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +3	
43	菲兹、莉姆尔	卡尔娜丝号莉姆尔和菲兹的房间
感情值变化	艾基→莉姆尔 −2、莉姆尔→艾基 +2	
44	蕾米、巴卡斯	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +2	
45	蕾米、梅里库尔	卡尔娜丝号艾基房间
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、蕾米→艾基 −3、梅里库尔→艾基 +2	
46	梅里库尔、蕾米	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +3	
47	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +4	
48	莉姆尔、梅里库尔、缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	①二人とも可爱いよ：莉姆尔→艾基 +3、梅里库尔→艾基 +2；②二人とも绮丽だね：莉姆尔→艾基 +2、梅里库尔→艾基 +3；③やっぱり、ミュリアには胜てないね：莉姆尔→艾基 −2、梅里库尔→艾基 −2、缪莉娅→艾基 +3	
49	巴卡斯	卡尔娜丝号 2F 走廊
感情值变化	艾基→巴卡斯 −2、巴卡斯→艾基 +2	
50	菲兹	卡尔娜丝号器材仓库
感情值变化	艾基→菲兹 +2、艾基→莉姆尔 +2、菲兹→艾基 −2、莉姆尔→艾基 +2	
51	莎拉	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莎拉 +2、莎拉→艾基 +2	
52	梅里库尔	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +3	
53	梅里库尔	卡尔娜丝号梅里库尔房间
感情值变化	①雪の积のる町：艾基→梅里库尔 −2、梅里库尔→艾基 −2；②斗技场のある町：艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +2；③海に近くの町：艾基→梅里库尔 −2、梅里库尔→艾基 −2	
54	艾尔马托	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	①受けてたつよ：(胜利时) 艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +3；(失败时) 艾基→艾尔马托 +3、艾尔马托→艾基 −2；②今は他にやるべき事があるだろ？……：艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 −2	

序号	人物	发生地点
55	伊蕾奈、梅里库尔	惑星ローク：イレーネの家
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2	
56	莎拉	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莎拉 +2、莎拉→艾基 +2	
57	蕾米、莉姆尔、巴卡斯	卡尔娜丝号艾基房间
感情值变化	艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +3	
58	蕾米、莉姆尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、蕾米→艾基 +2、莉姆尔→艾基 +2	
59	艾尔马托	卡尔娜丝号艾尔马托房间
感情值变化	艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +2	
60	莎拉	卡尔娜丝号莎拉房间
感情值变化	①ないない：莎拉→艾基 +2；②……ありえるかも：艾基→莎拉 +2、莎拉→艾基 −2	
61	梅里库尔、艾尔马托	卡尔娜丝号粮食仓库
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、艾基→艾尔马托 +3、梅里库尔→艾基 +2、艾尔马托→艾基 −2	
62	蕾米、梅里库尔、莎拉	卡尔娜丝号艾基房间
感情值变化	艾基→梅里库尔 −2、艾基→莎拉 +2、梅里库尔→艾基 +2、莎拉→艾基 +2	
63	蕾米、艾尔马托	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	①……亲友だよ：艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +2；②いつかは超えない壁……かな：艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +3；③そういうエイルマットはどうなんだ？艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 −2	
64	缪莉娅	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +3	
65	巴卡斯	卡尔娜丝号巴卡斯房间
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +2	
66	梅里库尔、莎拉	卡尔娜丝号粮食仓库
感情值变化	艾基→莎拉 +2	
67	艾尔马托	卡尔娜丝号艾尔马托房间
感情值变化	艾基→艾尔马托 +2、艾尔马托→艾基 +2	
68	莉姆尔、莎拉	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、艾基→莎拉 +3	
69	梅里库尔、莎拉、缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	梅里库尔→艾基 −3、莎拉→艾基 +2、缪莉娅→艾基 +2	
70	蕾米、莎拉	卡尔娜丝号男性冲澡间
感情值变化	艾基→莎拉 −2、蕾米→艾基 −3、莎拉→艾基 +3	
71	梅里库尔、缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +2	
72	缪莉娅、蕾米、梅里库尔	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +3	
73	蕾米	卡尔娜丝号蕾米房间
感情值变化	艾基→蕾米 +3、蕾米→艾基 +3	
74	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +2、蕾米→艾基 +2	
75	巴卡斯	En：II セントラルシティ・中心建筑外墙东侧
感情值变化	①奥さんにあってきなよ：艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 −2；②ホームシックになったのか？艾基→巴卡斯 +2；③いいデザインの建物だね：艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +3	
76	缪莉娅	En II：セントラルシティ・中心建筑外墙西侧
感情值变化	①二人きりの时に、かな：艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +2 ②ルシオさんみたいに、かな：艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +3 ③プレゼントにそっと手纸をしのばせて、かな：艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +4	
77	莉姆尔	卡尔娜丝号器材仓库
感情值变化	艾基→莉姆尔 +2、莉姆尔→艾基 +3	
78	巴卡斯	卡尔娜丝号 2F 走廊
感情值变化	艾基→巴卡斯 +2、巴卡斯→艾基 +2	
79	缪莉娅	卡尔娜丝号大厅
感情值变化	艾基→缪莉娅 +2、缪莉娅→艾基 +2	
80	艾尔马托	卡尔娜丝号艾尔马托房间
感情值变化	艾基→艾尔马托 +3、艾尔马托→艾基 +3	
81	蕾米	卡尔娜丝号天球室
感情值变化	艾基→蕾米 +4、蕾米→艾基 +4	
82	蕾米	惑星エイオス：开拓基地废墟
感情值变化	艾基→蕾米 +3	
83	艾尔马托	惑星エイオス：南部
感情值变化	艾基→艾尔马托 +3	
84	莉姆尔	惑星レムリック：トリオム村
感情值变化	艾基→莉姆尔 +3	
85	梅里库尔、伊蕾奈	惑星ローク：トロップ・栈桥
感情值变化	艾基→梅里库尔 +2、梅里库尔→艾基 +2	
86	梅里库尔、伊蕾奈	惑星ローク：イレーネの家（隐藏）
感情值变化	艾基→梅里库尔 +3	
87	莎拉	惑星ローク：アストラル大陆东北部
感情值变化	艾基→莎拉 +3、莎拉→艾基 +2	
88	莎拉	惑星ローク：アストラル城
感情值变化	艾基→莎拉 +2	
89	巴卡斯	En II：舰桥・船坞
感情值变化	艾基→巴卡斯 +3	
90	缪莉娅	En II：セントラルシティ・墓地
感情值变化	艾基→缪莉娅 +3	
91	蕾米	バロックダーク：终焉の地
感情值变化	蕾米→艾基 +3	

全角色结局

多结局的设定是本次《星海 4》中的一个特色要素，也可以说是和众多的 PA 事件相关联的一个重要部分。触发不同的 PA、与各个同伴的感情值，这是影响结局出现的两个因素。想要有始有终地完成整个游戏流程的玩家，当然不会放过在通关时触发所有角色结局的机会，这里我们便向大家做出详细介绍。尤其克罗和菲兹这两个特殊结局的发生条件，一定要在游戏中格外注意。

全结局出现顺序

通关影像
共通结局
艾基结局
莉姆尔结局
巴卡斯结局
梅里库尔结局
莎拉结局
缪莉娅结局
艾尔马托结局
蕾米结局
Staff 表
克罗结局
菲兹结局

全结局发生条件

结局名称	发生条件
通关影像	必然发生
共通结局	必然发生
艾基结局	必然发生
莉姆尔结局	艾基与莉姆尔相互间感情值相加合计 110 以上
巴卡斯结局	艾基与巴卡斯相互间感情值相加合计 80 以上
梅里库尔结局	艾基与梅里库尔相互间感情值相加合计 100 以上
莎拉结局	艾基与莎拉相互间感情值相加合计 60 以上
缪莉娅结局	艾基与缪莉娅相互间感情值相加合计 50 以上
艾尔马托结局	艾基与艾尔马托相互间感情值相加合计 40 以上
蕾米结局	艾基与蕾米相互间感情值相加合计 140 以上
Staff 表	必然发生
克罗结局	触发以下 PA 与结局：PA15、PA35、PA63（对话选择不影响）、PA91、梅里库尔结局、莎拉结局、蕾米结局
菲兹结局	触发以下 PA：PA13、PA14、PA16、PA25、PA26、PA41、PA43、PA58、PA68、PA77

调整感情值的窍门

除了克罗和菲兹结局，其余角色的结局触发都与感情值有关。虽然 PA 事件是增加感情值的主要途径，但其也有着很大的不确定性，所以为了保险起见，这里向大家介绍调整感情值的窍门——“惚れ药シチリンX”。

将“惚れ药シチリンX”对艾基使用，即可直接增加其余角色对艾基的好感度（每使用 1 个可以增长 2 点的感情值）。通过合成 IC 制作“惚れ药シチリンX”所需要的材料及其获得方法如下：

材料名称	个数	主要获得方法
おいしいキノコ	4	惑星レムリック・ヴァンエルム地区采集、惑星レムリック・食人树、ジャイアントファンゴ
药用ニンジン	2	惑星レムリック・ヴァンエルム地区、惑星エイオス・南部采集
やばいねばねば	2	惑星レムリック・ウドレ—村商店、惑星ローク・タトローイ商店购买
空きビン	1	惑星レムリック・ウドレ—村商店、舰上设施“自动贩卖くん 2 号”购买



判断感情值的基准

由于人物之间的感情值并没有一个量化数值可以在游戏中查看，所以如何在通关前判断结局所需的感情值就成了一件为难的事情，下面介绍一个以 PA 时间 21（具体参见 PA 攻略部分介绍）来判断各角色感情值的方法。通过这个方法，我们就可以知道自己离目标感情值的差距是多少，此时再使用“惚れ药シチリンX”也会变得更有针对性。

PA 时间 21 各 PA 触发基准感情值

对象角色	蕾米	莉姆尔	巴卡斯	梅里库尔	莎拉	缪莉娅	艾尔马托
作为感情值基准的 PA	PA81	PA77	PA78	PA85	PA87	PA79	PA80
以上 PA 触发所需感情值合计	100	90	65	82	52	41	30
触发 PA 时间 21 内所有 PA 后增加的感情值	14	8	7	7	7	7	9
以上状态距角色结局所缺少的感情值	26	12	8	13	3	3	1

支线要素

收集率

战斗收集是追求完美的玩家不可错过支线要素，也是最谋杀时间的一个部分。各个角色单独的战斗收集完成 50% 之后，我们就能解开其等级上限的限制。而怪物收集算是相对简单的，我们只要打够一定数量就行，每完成一种怪物的收集，我们就能提取它们的信息制作附带特殊效果的宝石。由于收集率是所有存档共通的，所以如果想完成 BOSS 的收集率，那就反复读取 BOSS 战前的存档多打几次就可以了。

任务委托

除了推进主线剧情的发展，在每个城市中还有大量的任务委托在等着我们，这是支线要素中最重要的组成部分。委托的内容大都是收集与探索，所以要完成它们并不难。完整的任务委托攻略我们后文全任务委托一览中一起带给大家介绍。不过要注意的是“惑星エイオス・开拓基地”以及“惑星レムリック・トリオム村”这两处的委托是有时间限定的，所以请在离开之前就全部完成（后文流程部分有具体介绍）。

商店订单

来到游戏中的每个商店里，除了进行商品的买卖之外，我们还会看到有“アイテム受注”的选项。按照订单里要求的商品种类和数量向店主上交纳品，店主就会支付给我们相应的报酬，这也是需要完成的支线要素之一。



全委托任务一览

惑星エイオス（行星崩坏之前）

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
病人の捜索	开拓基地	エルダー医师 アイリ	找到卡尔娜丝号停机坪前的"002号机队员ディック"	–	无
昆虫の足集め	开拓基地	分析室チーフ リリア	收集昆虫の足×10,敌人掉落	ブルーベリィ	无
昆虫のたまご集め	开拓基地	分析室チーフ リリア	收集昆虫のたまご×10,敌人掉落	アクアベリィ、レシピメモ20	完成委托"昆虫の足集め"

惑星レムリック

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
迷子の少女	ウドレー村	落ち着きが无いお母さん	与"向こう见ずな少女"对话	商店"よろず屋 ヤヲヨロズ"开放	无
迷子のペット	ウドレー村	向こう见ずな少女	寻找"ヴァンエルム地区"南部"静寂の森"中的猫	方向音痴なネコ	完成委托"迷子の少女"
花の蜜を求めて	ウドレー村	食料贮藏库番	收集16个"花の蜜"	无	完成"惑星カルディアノン"剧情后
おいしいキノコを求めて	ウドレー村	食料贮藏库番	收集16个"おいしいキノコ"	无	完成委托"花の蜜"
意固地な母	ウドレー村	素直になれない女性	与"トリオム村"的"寒がりなおばあさん"对话	无	完成"惑星カルディアノン"剧情后
寒さを凌ぐ油	ウドレー村	寒がりなおばあさん	收集1个"オオカミの油"	无	完成委托"意固地な母"
キバ笛作り	ウドレー村	孤独な少女	制作1个"キバ笛"	无	完成"惑星カルディアノン"剧情后
大切なお守り	ウドレー村	甘えん坊の少年	和道具屋内的小猫对话	リンクコンボ	完成委托"迷子のペット"、梅里库尔加入
暖かい暖炉のために	ウドレー村	世话好きなお姉さん	收集10个"木の棒"	アタックシード	无
もうひとつのキバ笛	ウドレー村	孤独な少女	制作1个"キバ笛"	无	完成委托"キバ笛作り"
ルティアの秘石	アラネア砦	巫女代理ルティア	收集"サラマンドラストーン、ノームストーン、シルフストーン、ネレイドストーン、トールストーン、エンジエルストーン、シエイドストーン"	ルティアの秘石	多次切换星球与露缇娅（ルティア）对话

惑星ローク

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
行方不明の兄	タトローイ	双子の书店（弟）のフィオ	完成"トロップの港"的委托"砂漠の魔物"、"サンドバード再び"	商店"双子の书店（兄）"开放	无
船乗りの宝物	タトローイ（码头）	义理坚い船乗り	在"アストラル大陆"北东部海岸得到"古びたペンダント"	ジャックスハーブーン	无
不出来な人形	タトローイ	阴のある人形职人	在"トロップ"的宿屋交予1个"木雕りの人形"	无	击败黑鹫后
ぶどうジュースの买い出し	タトローイ	フルーツじいさん	在"トロップ"与"失业中の船员"对话并购入"特制ぶどうジュース"	无	击败黑鹫后
アネッサはどこへ?	タトローイ	阴のある人形职人	与"アストラル城下町"骑士团本部前的"アネッサ"对话	无	完成委托"不出来な人形"
初めてのおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集10个"フレッシユセージ"	アルティメットボム×2	击败黑鹫后
2回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集9个"蜂の毒针"	HP吸引ユニット×4	完成委托"初めてのおつかい"
3回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集13个"ウール"	タイムストッパー×1	完成委托"2回目のおつかい"
4回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集20个"强力火药"	静寂のタリスマン	完成"惑星エイオス"南部虫穴的剧情、完成委托"3回目のおつかい"
5回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集12个"怪鸟の羽"	レシピメモ01	完成委托"4回目のおつかい"
受付のお姉さんはどこへ?	タトローイ	真面目な系员	和"アストラル城下町"道具屋2层的"ルーシー"对话、完成委托"喉に效く药"	斗技场开放	完成神殿剧情后
元气の无いバーニィ	タトローイ	语尾の长いお姉さん	在巴尼兔赛车向其喂食"スタミナパイ"	IC可制作スタミナパイ	完成神殿剧情后
パフィ参上	タトローイ	お茶目な女性	在斗技场输给パフィ雇佣的小队	无	惑星エイオス（第2次）剧情后
怒りのパフィ	タトローイ	パフィ	在斗技场战胜パフィ雇佣的小队	无	完成委托"パフィ参上"后
复雠のパフィ	タトローイ	パフィ	在斗技场战胜パフィ雇佣的小队	无	完成委托"怒りのパフィ"后
化妆ブーム到来	アストラル城下町	厚化妆の妇人	收集10个"ベリュトンのフン"	无	击败黑鹫后
缔め出された店主	アストラル城下町	うっかり者の店主	在"タトローイ"的酒馆和老板对话得到武器屋的钥匙	"武器屋トレジャが"开放	击败黑鹫后
迷子のニンジン	アストラル城2F	警戒しすぎる骑士	盗取"タトローイ"酒馆中"洁い骑士"的道具"ニンジン人形"	无	击败黑鹫后
坏れたオルゴール	アストラル城下町	泪目の女の子	将"オルゴール"修复	レシピメモ06	击败黑鹫后
归れない男	アストラル城下町	フラフラしている男	收集1个"レモンジュース"	无	完成神殿剧情后
喉に效く药	アストラル城下町	ルーシー	收集道具"赤い药草"	无	接受委托"受付のお姉さんはどこへ?"
モンスター讨伐	アストラル城下町	骑士ライアス	消灭30个"ディザートオーガ"	アストラル骑士团章	第二次抵达"惑星エイオス"后
突入! アストラル洞窟	アストラル城下町	骑士ライアス	击败"ケイブガーダー"。	レシピメモ21	完成委托"モンスター讨伐"
形见の腕轮	アストラル洞窟	濒死の骑士ルイス	将"形见の腕轮"交给骑士的妻子	无	进入"アストラル洞窟"
おなかが空いた	惑星ローク・アストラル大陆东北部	待ちぼうけの女の子	在"タトローイ"或者"アストラル城下町"购买"あまーい果实"	レシピメモ19	黑鹫击破后
人形の再发注	トロップ	病的に短气な女性	将"艺术的な木雕り人形"交给"病的に短气な女性"	マジカルクレイ×2	接受委托"不出来な人形"受托
勇气の证	トロップ	强がりな女の子	获得バージ神殿1F台阶上的"神殿の石"	チンケスレイヤー	无
お手入れ忘れず	トロップ	お娘样气取りの女の子	用IC制作"鸟羽のクシ"	レシピメモ22	无
ゲテモノダイエット	トロップ	太りすぎたおばさん	制作3个"ゲテモノ料理"	无	无
代わりの服(旅人ラドルイベント1)	トロップ	元・信者	制作1件"ジャーニークローク"	元・信者が旅人ラドルに变化	击败神殿BOSS后
地图の无い旅(旅人ラドルイベント2)	トロップ	旅人ラドル	给予其1张"アストラル大陆地图"（可购买）	无	完成委托"代わりの服"
またもラドル	トロップ	旅人ラドル	给予其1张"アストラル大陆地图"（可购买）	"タトローイ"的商店"旅人ラドルのショップ"开放	完成委托"地图の无い旅"
砂漠の魔物	トロップ	引退した探险家	击败"アストラル砂漠"中央的"サンドバード"	流砂现象暂时停止	完成神殿的剧情后
サンドバード再び!	アストラル砂漠の中央	引退した探险家	击败"アストラル砂漠"中央的"サンドバード"	流砂现象暂时停止、技能"オカリナ"（タトローイ宿屋）	完成委托"砂漠の魔物"
犯人は谁だ?	トロップ	剧的にヒステリックな女性	盗取"タトローイ"中"书店の人见知りな男"的道具"ゴージャスな宝石"	无	完成神殿的剧情后、完成委托"人形の再发注"与"サンドバード再び!"
リバウンドの女王	トロップ	ダイエット中のおばさん	制作1个"ボロネーゼ"	无	完成委托"ゲテモノダイエット"
通气孔を塞ぐ异物	トロップ（イレーネ的隐藏住所）	イレーネ	消灭イレーネ的隐藏住所高台上的怪物	レシピメモ13	完成"惑星エイオス"南部虫穴的剧情

En II

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
开かない箱	セントラルシティ	祈る女性ジェシカ	使用风之指轮打开其身边的宝箱	エコーマシン	无
レトロな逸品	セントラルシティ	让らない男	制作道具“オリエンタルなツボ”	エンジェルストーン	无
小さなギター作り	セントラルシティ	我が道を行く女性(购物中心)	制作道具“小さなギター”	无	无
レシピはどこへ	セントラルシティ	マジカルシェフ(购物中心)	盗取“动植物研究所”中“少年の心を忘れない研究员”的道具“秘密のメモ”	レシピメモ 08	无
红ホタルのメス	セントラルシティ	少年の心を忘れない研究员(动植物研究所)	将“惑星ローク”神殿洞窟中捉到的红萤火虫(红ホタル)交给他	ショートケーキ	无
风のリング	圣域への旧道	古きを语る男バラゴ	在“セントラルシティ”西北处的墓地获得风之指轮	无	完成与 Ex 对话的剧情后
知の试练	圣域	无	带着“贤者の书”前往暗文书标识的地方	フェアリースター	击败圣域 BOSS 后
勇气の试练	圣域	无	接受强制战斗并获得胜利	勇气のリバースドール	击败圣域 BOSS 后
力の试练	圣域	无	接受强制战斗并获得胜利	レーザーウェポン	击败圣域 BOSS 后
爱の试练	圣域	无	带着“タマゴ”和“动植物研究所”所长对话	爱の圣杯	击败圣域 BOSS 后

バロックダーク

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
最后の手纸	バロックダーク・脉动の湿原	使命感に燃える战士オーウェン	向 En II 的“ジオット”汇报后返回バロックダーク调查委托人的遗骸	无	无

角色能力与技能



艾基　エッジ

角色心得

主角艾基是大多数玩家使用频率最高的角色。sight out 时间短是他的最大优势，不管是平时的战斗还是 BOSS 战，艾基都能很轻松使出 sight out 给敌人造成比较大的伤害。虽然在攻击输出方面与其他角色相比并无太大亮点，但到了后期，艾基的异常状态回复技能也同样是十分有用的。

基础能力

等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
1	200	50	20	8	17	25	12
50	10174	750	485	131	361	185	95
100	33681	1591	1517	708	1170	467	280
150	44068	1333	1947	1047	1698	850	608
200	50264	3930	2219	1320	2007	1172	987
255	67549	3417	2380	1554	2181	1349	1522
Rank	3	6	3	6	2	4	2

移动速度	快	幸运值	100 (3)	GUTS	40 (4)	初期等级	1	初期 SP	0

领域技能

名称	效果	习得方法
锻冶	IC 制作金属武器或防具必要技能	初期
ダッシュ	奔跑中按 × 键冲刺	初期
人间知识	击倒人类敌人获得道具概率上升	“惑星エイオス・开拓基地”商店
食欲旺盛	使用 HP 回复道具时回复量增大	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
ピックポケット	在他人对话时按 B 键盗取金钱或者道具	“惑星レムリック・ウドレー村”商店

纹章术

名称	效果	习得方法
サイレンス	范围内敌人一定概率技能及魔法沉默	Lv17
キュアコンディション	我方单人异常状态回复	Lv30
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	“惑星レムリック・アラネアの砦”剧情
マジックウェポン	我方单人攻击附加吸魔效果	Lv46
シャイニィランサー	光属性魔法攻击	Lv57
ノーティスライト	光属性大魔法攻击	Lv70
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务“知の试练”

必杀技

名称	习得方法
ブレード・ライジング	初期
ハング・スラッシュ	Lv10
グラン・ザッパー	Lv23
クロス・エアレイド	Lv39
サイクロンブレード	Lv54
ヘヴンス・ソード	Lv63
レイジング・ストライク	Lv80
フラッシュ・ストリーム	隐藏迷宫“七星の洞窟”B6 层

连续技推荐

连续技推荐
① SHORT 攻击 1・2・3→近身攻击→对空攻击 1→倒地攻击→ SHORT 攻击 1・2・3……
②ハング・スラッシュ→ブレード・ライジング→グラン・ザッパー
③サイクロン・ブレード→レイジング・ストライク→レイジング・ストライク……
④シャイニィランサー→グラン・ザッパー→グラン・ザッパ→グラン・ザッパ



蕾米　レイミ

角色心得

女主角蕾米在本作中实力非常强，学会了“精神集中”或者“クリティカル”后能将会心一击概率大幅提高，在高 HIT 数技能的配合下即使是 BOSS 也无法承受如此连续的攻击伤害。而且由于蕾米是远程攻击，所以战斗时的灵活性比较高，对自己操作有信心的玩家可以手动控制她在远距离实施高效的攻击。

基础能力

等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
1	165	41	17	5	15	30	11
50	9371	629	412	86	322	191	92
100	22720	1328	1278	447	1029	497	259
150	36264	1941	1614	666	1486	930	534
200	41362	2436	1829	839	1758	1289	863
255	55584	2841	1949	999	1932	1473	1327
Rank	6	7	5	7	4	2	4

移动速度	普通	幸运值	140 (1)	GUTS	60 (1)	初期等级	1	初期 SP	0

领域技能

名称	效果	习得方法
料理	IC 制作食物类道具必要技能	初期
采集	植物类采掘点按 B 键进行采取	初期
植物知识	击倒植物类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店

必杀技

名称	习得方法
茨音	初期
鸣神	Lv14
红时雨	Lv25
乱樱	Lv35
满月	Lv46
弦月	Lv59
天翔	Lv72

必杀技

名称	习得方法
荒燕	“パージ神殿”B4 层宝箱（需要暗之指轮）

连续技推荐

连续技推荐
① LONG 攻击 1・2・3→茨音→茨音→茨音→红时雨
②乱樱→弦月→弦月→红时雨
③荒燕→荒燕→荒燕→荒燕……





TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY



菲兹 フェイズ

角色心得

由于众所周知的原因，一周目的时候我们不建议培养菲兹，毕竟精力和财力有限。就个人能力而言，菲兹没有必杀技，所以更多时候我们只能用战斗技能来弥补其这方面的不足。Lv50 以后，菲兹会习得一些强力的魔法，这让他的实用度也提高了一些。大家可以二周目时多花一些时间来锻炼菲兹。

基础能力

等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
3	201	100	20	12	20	27	16
50	8670	976	374	159	342	183	95
100	28704	2080	1175	853	1104	444	280
150	37553	3053	1499	1263	1605	777	596
200	42833	3835	1698	1595	1900	1066	964
255	57562	4477	1818	1884	2074	1239	1479
Rank	5	4	6	4	3	6	3

移动速度	快	幸运值	90 (5)	GUTS	35 (8)	初期等级	3	初期 SP	23

领域技能

名称	效果	习得方法
炼金	IC 制作金属类道具必要技能	初期
虫知识	击倒昆虫类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键，RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
レプリカ	消费 "マジカルクレイ" 来复制道具	"七星の洞窟" B7 层宝箱

纹章术

名称	效果	习得方法
アースグレイブ	地属性魔法攻击	初期
アンチドート	我方单人毒状态回复	Lv6
アイスニードル	水属性魔法攻击	Lv12
ロックレイン	地属性大魔法攻击	Lv21
シャドウニードル	暗属性魔法攻击	Lv26
ワイズ	我方单人 INT 值一定时间 30% 上升	Lv34
ダークネスブレード	暗属性大魔法攻击	Lv48
パイルハンマー	地属性超大魔法攻击	Lv55
ダークイーター	暗属性超大魔法攻击	Lv61
リーブスライサー	无属性大魔法攻击	Lv66
エクスティンクション	无属性超大魔法攻击	Lv73

连续技推荐

①アイスニードル→アースグレイブ→ロックレイン→ロックレイン



莉姆尔 リムル

角色心得

直到中后期缪莉娅加入前，莉姆尔都是我们队伍中的主力魔法师。初期她的召唤攻击比较实用，后期由于支援能力不足可能会退居二线。不过莉姆尔独有的特殊技能很多，包括回复戒指使用次数的"リチャージ"等等都是会经常用到的。如果想重点培养她，那就在防御以及 HP 提升上多下点功夫。

基础能力

等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
1	136	72	10	11	11	19	9
50	6938	1080	235	193	233	138	76
100	22970	2292	737	1033	757	349	211
150	30056	3358	939	1515	1099	632	449
200	34283	4216	1062	1929	1300	871	735
255	46070	4920	1128	2274	1419	1004	1132
Rank	9	2	9	2	7	9	8

移动速度	普通	幸运值	90 (5)	GUTS	40 (4)	初期等级	1	初期 SP	0

连续技推荐

① SHORT 攻击→スピン・トマホーク→ファイアボルト→ファイアボルト→スピン・トマホーク
②ライトニングブラスト→ライトニングブラスト→ウィンドブレード→ウィンドブレード
③ライトニングブラスト→グランド・フレイム→ライトニングブラスト→ハウンド・バレット



领域技能

名称	效果	习得方法
绘画	IC 制作卡片、绘卷类道具必要技能	初期
死灵知识	击倒死灵类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
トレジャーサーチ	探明地图中宝箱及采掘点信息(隐藏宝箱除外)	"惑星レムリック・アラネアの砦"1 层宝箱
リチャージ	消费 "バニッシュストーン" 回复各种指轮的使用次数	"惑星エイオス・ミーガの虫穴" B4 层宝箱

纹章术

名称	效果	习得方法
ファイアボルト	火属性魔法攻击	初期
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	Lv6
ウィンドブレード	风属性魔法攻击	Lv13
フェアリーヒール	我方全体 HP26% ~ 35% 回复	Lv21
サイレンス	范围内敌人一定概率技能及魔法沉默	Lv25
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	Lv28
ヴォイド	范围内敌方补助魔法一定时间无效	Lv36
エクスプロージョン	火属性魔法攻击	Lv47
リフレクション	我方单人全属性防御一定时间上升 3	Lv51
トルネード	风属性大魔法攻击	Lv56
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	Lv65
バーストフレイム	火属性大魔法攻击	Lv71
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务 "知の试练"

必杀技(召唤类)

名称	习得方法
スピン・トマホーク	初期
バーニング・スター	Lv18
ハウンド・バレット	Lv32
スパイラル・ファング	Lv41
グランド・フレイム	"惑星レムリック・アラネアの砦" 外墙宝箱(需要暗之指轮)



巴卡斯 バッカス

角色心得

巴卡斯刚刚加入队伍时除了 HP 高一点之外，其他能力的优势并不是特别明显。游戏中期，等级达到 Lv50 后巴卡斯会习得"ブラックホール・トレイン"，范围攻击效果非常好，利用该技能还可以隐藏迷宫中刷得大量金钱。如果加了攻击力提升的技能，巴卡斯后期的技能更是强悍到离谱。

基础能力							
等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
24	3332	254	124	20	159	89	45
50	13435	524	454	73	546	186	88
100	44476	1097	1412	189	1759	468	242
150	58189	1600	1793	574	2543	851	514
200	66370	2005	2015	725	3008	1173	830
255	89195	2337	2136	848	3279	1350	1276
Rank	1	9	4	8	1	3	5

移动速度	慢	幸运值	120 (2)	GUTS	50 (2)	初期等级	24	初期 SP	435

领域技能		
名称	效果	习得方法
机械	IC 制作机械装备、炸弹的必要技能	初期
メカ知识	击倒机械类敌人获得道具概率上升	初期
采矿	矿物类采掘点按 B 键进行采取	初期
ステルス	一定时间内隐身使敌人看不见我方	初期
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
トラップ回避	遭遇陷阱时所承受伤害减轻	"バージ神殿" 宝箱

必杀技	
名称	习得方法
フォースブレイカー	初期
サンダーアーム	初期
イレイディエイション	Lv30
ターミネーション	Lv38
ブラックホール・トレイン	Lv50
セイント・バスター	Lv61
ジャスティス・セイヴァー	Lv73
ゴッド・スレイヤー	"圣域への旧道" 宝箱

连续技推荐
①跳跃攻击→跳跃攻击→跳跃攻击→跳跃攻击……
②サンダー・アーム→サンダー・アーム→サンダー・アーム→サンダー・アーム→近身攻击→SHORT 攻击
③ブラックホール・トレイン→セイント・バスター→ブラックホール・トレイン→セイント・バスター……



莎拉 メリクル



角色心得

莎拉的加入比较晚，她对我们最大的帮助就是可以进行道具间的合成，这点对于提升装备是非常关键的。在后期的战斗中，及时的回复要比盲目的攻击重要很多，所以莎拉能派上的用场还是比较大的。整体而言，莎拉是游戏中最好用的回复支援型角色，这点是不需要怀疑的。

基础能力							
等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
36	4187	733	179	93	124	117	46
50	7912	1037	342	194	226	162	70
100	26219	2195	1071	977	725	399	205
150	34304	3215	1365	1447	1057	732	436
200	39132	4035	1545	1824	1253	1004	700
255	52594	4707	1651	2163	1372	1169	1076
Rank	7	3	7	3	8	7	9

移动速度	慢	幸运值	100 (3)	GUTS	50 (2)	初期等级	36	初期 SP	700

领域技能		
名称	效果	习得方法
合成	IC 制作中道具相互合成的必要技能	初期
动物知识	击倒动物类敌人获得道具概率上升	"セントラルシティ" 商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
オラクル	倾听イレーネ的占卜	"トロップ" 城内宝箱
カモンバーニィ	在地图上随时呼唤巴尼兔	"圣域への旧道" 宝箱 (需要风之指轮)

纹章术		
名称	效果	习得方法
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	初期
フェアリーヒール	我方全体 HP26% ~ 35% 回复	初期
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务 "知の试练"
キュアコンディション	我方单人异常状态回复	初期
ウィンドブレード	风属性魔法攻击	初期
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	初期
シャイニィランサー	光属性大魔法攻击	初期
プロテクション	我方单人 DEF 一定时间 30% 上升	初期
レイズデッド	我方单人复活 (HP22% ~ 40% 回复)	Lv39
グロース	我方单人 ATK 一定时间 30% 上升	Lv40
ブラストハリケーン	风属性大魔法攻击	Lv43
エクスヒーリング	我方 1 人の HP71% ~ 80% 回复	Lv46
セイクリッドペイン	敌单体全防属性御一定时间下降 4	Lv48
フェアリーライト	我方全体 HP51% ~ 60% 回复	Lv51
ノーティスライト	光属性大魔法攻击	Lv54
エンジェルフェザー	我方单人一定时间全状态上升 15%	Lv59
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	Lv64
リザレクション	我方单人复活 (HP 全回复)	Lv69
トルネード	风属性超大魔法攻击	Lv74
サンシャイン	光属性超大魔法攻击	"七星の洞窟" 4 层宝箱

连续技推荐
① SHORT 攻击 1・2→近身攻击→ウィンドブレード→ウィンドブレード→ウィンドブレード
② SHORT 攻击 1・2→トルネード→ライトニングブラスト→トルネード→ライトニングブラスト
③ SHORT 攻击 1・2→サンシャイン→シャイニィランサー→サンシャイン→シャイニィランサー

梅里库尔 メリクル



角色心得

梅里库尔是强调物理攻击的角色，初期技能蓄力重拳"スキャター・コメット"在 sight out 发动成功后基本能秒杀所有的杂兵。梅里库尔的 HP 不高，这点需要注意。到了游戏终盘阶段，按照"スクリュー・スパイク→エクス・クロー→スクリュー・スパイク"的顺序发动梅里库尔的技能，所有的战斗都将变得极为简单，甚至包括最终 BOSS。

基础能力							
等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
22	1994	247	148	11	78	78	46
50	9417	551	624	53	292	183	104
100	31176	1172	1950	315	940	444	300
150	40789	1718	2479	476	1365	777	646
200	46524	2158	2801	599	1911	1066	1059
255	62529	2518	2987	710	1743	1243	1635
Rank	4	8	2	9	5	5	1

移动速度	快	幸运值	80 (8)	GUTS	40 (4)	初期等级	22	初期 SP	383

领域技能		
名称	效果	习得方法
细工	IC 制作轻装备、杖以及饰品的必要技能	初期
鸟知识	击倒鸟类敌人获得道具概率上升	各处商店
食欲旺盛	使用 HP 回复道具时回复量增大	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
オカリナ	吹奏"オカリナ"自动呼出敌人进行战斗	完成"トロップ"地区附近委托任务"サンドバード再び!"



必杀技	
名称	习得方法
フレット・リッパー	初期
スキャター・コメット	初期
エア・サーカス	Lv26
フラッシュ・ミャリオット	Lv38
ローリング・アタック	Lv49
スクリュー・スパイク	Lv61
エクス・クロー	Lv71
マックス・エクステンション	"七星の洞窟・深层"宝箱

连续技推荐
①SHORT 攻击 1・2→フレット・リッパー→フレット・リッパー→フレット・リッパー→スキャター・コメット
②エア・サーカス→ローリング・アタック→ローリング・アタック→エア・サーカス
③フラッシュ・ミャリオット→エクス・クロー→エクス・クロー→エクス・クロー



艾尔马托 エイルマット

角色心得

艾尔马托的基础能力可以说就是菲兹的一个翻版。但不同的是，艾尔马托有必杀技，而且威力还不算小，学起来也快，合成一些强力的武器后能够成为比较可靠的战斗力。这里也提醒大家一下，艾尔马托和菲兹都能够学会复制技能“レプリカ”，但前提是必须走一趟隐藏迷宫“七星の洞窟”。

基础能力							
等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
3	267	87	34	11	18	39	12
50	11512	855	629	149	292	245	77
100	38108	1813	1965	800	940	601	214
150	49859	2653	2498	1178	1362	1084	475
200	56872	3331	2825	1493	1611	1493	780
255	76431	3887	3011	1774	1743	1732	1207
Rank	2	5	1	5	5	1	6

移动速度	快	幸运值	60 (9)	GUTS	30 (9)	初期等级	继承菲兹的等级	初期 SP	继承菲兹剩余及以使用过的 SP

领域技能		
名称	效果	习得方法
炼金	IC 制作金属类道具必要技能	初期
虫知识	击倒昆虫类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
レプリカ	消费“マジカルクレイ”来复制道具	“七星の洞窟”B7 层宝箱

纹章术		
名称	效果	习得方法
アースグレイブ	地属性魔法攻击	初期
ロックレイン	地属性大魔法攻击	初期
パイルハンマー	地属性超大魔法攻击	Lv65
ファイアボルト	火属性大魔法攻击	初期
エクスプロージョン	无属性超大魔法攻击	Lv58

必杀技	
名称	习得方法
旋风大魔刃	初期
炼狱掌	初期
罗刹刃	初期
血风大车轮	Lv48
空圆落	Lv70
吼龙破	“惑星エイオスミーガの虫穴”B4 层宝箱

连续技推荐
①近身攻击→ロックレイン→炼狱掌→炼狱掌→炼狱掌→ロックレイン→炼狱掌→炼狱掌→炼狱掌
②血风大车轮→血风大车轮→血风大车轮→ロックレイン→血风大车轮→血风大车轮→血风大车轮
③LONG 攻击→吼龙破→ロックレイン→吼龙破





缪莉娅 ミュリア

角色心得

但就魔法攻击输出这一点来看，缪莉娅绝对是最强角色。各种属性的魔法她一个不少，强化所需要的 SP 值自然也非常可观。缪莉娅最大的缺点是无法学会回复异常状态的魔法，这在后期的 BOSS 战以及隐藏迷宫中是比较吃亏的，因此建议和其他角色搭配起来，最好不要单发缪莉娅。



基础能力							
等级	最大 HP	最大 MP	ATK	INT	DEF	HIT	GRD
33	3301	753	126	91	104	90	42
50	7337	1162	274	203	218	140	76
100	24264	2486	845	1072	702	351	213
150	31740	3646	1079	1590	1025	651	474
200	36200	4581	1228	2006	1214	904	779
255	48640	5346	1294	2356	1320	1037	1206
Rank	8	1	8	1	9	8	7

移动速度	普通	幸运值	90 (5)	GUTS	40 (4)	初期等级	33	初期 SP	788

领域技能		
名称	效果	习得方法
调合	IC 制作药品道具的必要技能	初期
魔物知识	击倒魔物类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
セールストーク	出售物品时价格上升（最大提升 30%）	“圣域への旧道”宝箱

纹章术		
名称	效果	习得方法
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	初期
フェアリーヒール	我方全体 HP26% ~ 35% 回复	Lv47
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务“知の试练”
レイズデッド	我方单人复活（HP22% ~ 40% 回复）	Lv61
アイスニードル	水属性魔法攻击	初期
ディープフリーズ	水属性大魔法攻击	初期
フリージングインパクト	水属性超大魔法攻击	Lv67
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	初期
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	初期
プラズマサイクロン	雷属性超大魔法攻击	“惑星バロックダーク・终焉の地”宝箱
シャドウニードル	暗属性魔法攻击	初期
ダークイーター	暗属性大魔法攻击	初期
エクスティンクション	无属性大魔法攻击	Lv73
ディバインウェーブ	无属性超大魔法攻击	“ワンダリングダンジョン”商店
ワイズ	我方单人 INT 值一定时间 30% 上升	初期
リフレクション	我方单人全属性防御一定时间上升 3	Lv36
ヴォイド	范围内敌方补助魔法一定时间无效	初期

连续技推荐
①近身攻击→ライトニングブラスト→近身攻击→ライトニングブラスト→近身攻击
②アイスニードル→ディープフリーズ→ディープフリーズ→ディープフリーズ
③エクスティンクション→エクスティンクション→エクスティンクション



战斗技能

通过技能书习得的战斗技能和其他技能不同，它们往往是共通的，我们可以让多名角色习得同一个战斗技能，具体则视我们的培养需要来定。另外，战斗技能还分为被动技和主动技两种：被动技需要在习得之后消耗 CP 进行装备，效果自动适用；而主动技虽然不需要事先装备，但我们必须在战斗时调出菜单选择“アクション”并释放该技能才能获得相应的效果，这一点是我们必须注意的。



被动战斗技能

名称	效果	可习得角色	主要习得方法
ATK ブースト	攻击力提升 10 ~ 1000	エッジ、レイミ、バッカス、メリクル、エイルマット	“创世宫殿”区域 5 宝箱，“ワンダリングダンジョン”商店
HP ブースト	最大 HP 提升 100 ~ 10000	全体角色	各处商店
INT ブースト	魔法攻击力提升 10 ~ 1000	リムル、ミュリア、サラ	“ワンダリングダンジョン”商店
MP ブースト	最大 MP 提升 10 ~ 1000	全体角色	“セントラルシティ”商店
遁走	逃跑速度提高	リムル、サラ	各处商店
早口	魔法咏唱速度缩短	リムル、ミュリア	各处商店
エナジーシールド	敌方物理攻击一定概率无效	レイミ、リムル、ミュリア、サラ	“タトローイ”商店
ガードレス	受到最大 HP1% ~ 10% 的伤害不会出现硬直	エッジ、フェイズ、バッカス、メリクル	“セントラルシティ”商店
ガッツアップ	HP 为 0 时一定概率生还	全体角色	各处商店
クリティカル	会心一击发生概率提高	エッジ、レイミ、メリクル、エイルマット	各处商店
スタン	通常攻击一定概率让敌人气绝	エッジ、フェイズ、メリクル、エイルマット	各处商店
スティール	贴身攻击时一定概率盗取道具	メリクル、ミュリア	“セントラルシティ”商店
ファーストエイド	一定概率回复所受伤害的 20% ~ 60%	全体角色	各处商店
プライド	与低等敌人战斗时状态上升	フェイズ、ミュリア、エイルマット	初期习得
レイジ	同伴死亡后愤怒概率提升	レイミ、リムル、ミュリア	“セントラルシティ”商店
レトロヒール	战斗中经过一定时间 HP 自动回复	全体角色	各处商店

主动战斗技能

名称	效果	可习得角色	主要习得方法
精神集中	30 秒内 HIT、会心率提升	レイミ、メリクル、サラ	各处商店
挑发	容易被敌人锁定	エッジ、レイミ、バッカス、メリクル、エイルマット	各处商店
エネミーサーチ	查看被锁定的敌人情报	フェイズ、バッカス、エイルマット	各处商店
コンバート	30 秒内将 HP 变换为 MP	エッジ、ミュリア、エイルマット	各处商店
ハイド	不容易被敌人锁定	リムル、ミュリア、サラ	各处商店
バーサーク	30 秒内攻击力上升 40% ~ 100%	エッジ、レイミ、フェイズ、バッカス、メリクル、エイルマット	“セントラルシティ”商店
バーンスピリット	30 秒内魔法攻击力上升 10% ~ 100%	リムル、ミュリア、サラ	“セントラルシティ”商店
紧急修复	巴卡斯 HP30% ~ 55% 回复	バッカス	“En Ⅱ”中央控制室宝箱

全成就列表

名称	说明	点数
アーツコレクション 10%	战斗收集率 10%	10
アーツコレクション 20%	战斗收集率 20%	10
アーツコレクション 30%	战斗收集率 30%	10
アーツコレクション 40%	战斗收集率 40%	10
アーツコレクション 50%	战斗收集率 50%	10
アーツコレクション 60%	战斗收集率 60%	10
アーツコレクション 70%	战斗收集率 70%	10
アーツコレクション 80%	战斗收集率 80%	10
アーツコレクション 90%	战斗收集率 90%	10
アーツコレクション Complete	战斗收集率 100%	10
スペースシップコレクション Complete	飞船收集率 100%	20
ウェポンコレクション Complete	武器收集率 100%	30
モンスターコレクション 50%	怪物收集率 50%	20
モンスターコレクション Complete	怪物收集率 100%	30
アイテムクリエイション 20%	道具收集率 20%	20
アイテムクリエイション 40%	道具收集率 40%	20
アイテムクリエイション 60%	道具收集率 60%	20
アイテムクリエイション 80%	道具收集率 80%	20
アイテムクリエイション Complete	道具收集率 100%	20
宝箱开封 50%	宝箱打开率 50%	20
宝箱开封 Complete	宝箱打开率 100%	30
クエストクリア 30%	委托任务完成率 30%	20
クエストクリア 60%	委托任务完成率 60%	20
クエスト Complete	委托任务完成率 100%	30

名称	说明	点数
アルマロス击破	主线流程中击败“エイオス海岸”BOSS“アルマロス”	20
バラキエル击破	主线流程中击败“星の船”BOSS“バラキエル”	20
サハリエル击破	主线流程中击败“カルディアノン・制御タワー”BOSS“サハリエル”	30
地球脱出	主线流程中完成地球剧情	20
タミエル击破	主线流程中击败“バージ神殿”BOSS“タミエル”	30
真・アルマロス击破	主线流程中击败“ミーガの虫穴”BOSS“真・アルマロス”	30
コカビエル击破	主线流程中击败“En Ⅱ・圣域”BOSS“コカビエル”	30
サタナイル击破	主线流程中击败“创生宫殿”BOSS“サタナイル”	40
斗技场 Best30 入り	斗技场单人及组队战斗排名进入前 30	10
斗技场 Best10 入り	斗技场单人及组队战斗排名进入前 10	20
斗技场优胜	斗技场单人及组队战斗排名获得第一	30
リムルエンディング发生	达成莉姆尔结局	10
エイルマットエンディング发生	达成艾尔马托结局	10
サラエンディング发生	达成莎拉结局	10
バッカスエンディング发生	达成巴卡斯结局	10
クロウエンディング发生	达成克罗结局	10
フェイズエンディング发生	达成菲兹结局	10
レイミエンディング发生	达成蕾米结局	10
メリクルエンディング发生	达成梅里库尔结局	10
ミュリアエンディング发生	达成缪莉娅结局	10
ガブリエ・セレスタ击破	击败隐藏迷宫 BOSS“ガブリエ・セレスタ”	40
イセリア・クイーン击破	击败隐藏迷宫 BOSS 昂翼天使	40
クラス 100 のバーニィレース 50 胜	巴尼兔赛跑 Class100 获胜 50 场	10
クラス 100 のバーニィレース 100 胜	巴尼兔赛跑 Class100 获胜 100 场	20
Universe レベルクリア	Universe 难度游戏通关	30
Chaos レベルクリア	Chaos 难度游戏通关	70



剧情流程攻略

序

Story

月球基地内，USTA 副长官西马达正在对手下的职员发脾气。月球司令官斯蒂芬和副官哈恩则静静地看着窗外。因为在今天，包括艾基和蕾米所在的卡尔娜丝号飞船在内，SRF 宇宙开拓队的 5 艘飞船很快就将历史性地踏上探索茫茫宇宙的旅程了。

卡尔娜丝号

①开场剧情结束后进入模拟战斗，建议大家在这里熟悉一下战斗系统，尤其是 sight out 以及 Rush 爆气的使用方法；



②从训练室出来直接去卡尔娜丝号 1 层的驾驶舱和蕾米（レイミ）对话；

③飞船坠落后调查倒在地上的蕾米，剧情过后来到“惑星エイオス · 上陆地点”。

惑星エイオス

Story

在向目的地行星艾奥斯前进的过程中，航道中突然出现未知的陨石，卡尔娜丝号紧急实行空间跳跃。万幸的是，艾基和所有的船员最终还是安全地迫降在了艾奥斯行星。艾基和蕾米在飞船周边进行探索时，发现海边躺着 SRF 另一艘宇宙探险船埃雷米亚号的队员，还没等搞清状况，从未见过的怪物就朝着他们袭击过来。多亏一位名叫菲兹的艾尔达人的及时救助，艾基和蕾米才得以脱险，他们从敌人身边得到了一块神秘的陨石碎片。返回登陆点后，卡尔娜丝号也已经在当地的艾尔达人帮助下被运回基地进行了重新的整修。

登陆地点

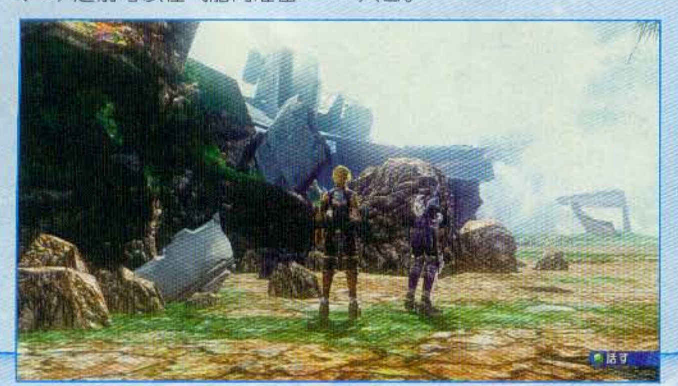
①与飞船前的蕾米对话后触发剧情，在左侧的“002 号机队员”那里可以得到“スナイパーバングル”；

②再次与蕾米对话会发生首场杂兵战，轻松解决后返回卡尔娜丝号的驾驶舱，蕾米加入。

③开始探索艾奥斯行星（惑星エイオス）之前可以在飞船内准备一下，与パン对话可以有合成配方拿，在会议室能触发与薇尔琪（ヴィルチ）的剧情；

④离开飞船后先去左边的封闭区域拿齐那里的宝箱，在植物采掘点按 B 键可以呼出蕾米进行采掘（矿物采掘点需后期同伴加入）；

⑤往飞船的东北方向前进，直至抵达“ウルズの滝 · 洞窟”的入口。



ウルズの滝 · 洞窟

①洞窟中的地形不复杂，一边收集宝箱一边往北前进即可。半路中被岩石堵住的洞穴是进不去的；

②出口附近分叉路右侧的洞穴由于存在高低差的缘故是无法通过的，我们直接从左侧的出口离开洞窟即可。

北部海岸

①出了洞窟就可以看到存盘点，我们照例是先将该区域的宝物全部搜刮完毕，在此之前先不要从回复点上方的缺口跳到海滩上；



②准备完毕后来到海滩上，往东北方向走会看到倒在地上的探索队队员，剧情结束后菲兹会入队，紧接着便是游戏中的第一场 BOSS 战；

BOSS	アルマロス		
EXP	40	Fol	609
HP	4027	MP	184
ATK	39	INT	16
DEF	26	HIT	32
特性	无		

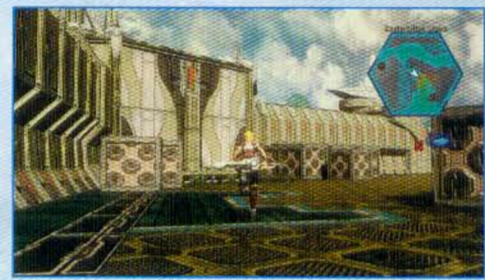
第一场 BOSS 战难度并不算高。首先我们要集中火力将包裹在它身体上的甲壳破坏，否则无法对 BOSS 构成有效伤害，建议多使用必杀技。甲壳被破坏后，BOSS 会露出背部的弱点位置（白色核心），多使用 sight out 对其猛攻，BOSS 就会很快败下阵来。战斗中 BOSS 会不停地进入暴走状态，此时要注意我们的位置，不可以硬拼。

③ BOSS 战胜利后继续沿着海滩往前走，从东北方向的入口进入到洞窟的另一侧，原路返回卡尔娜丝号的所在地。

开拓基地

①开拓基地以及北部的空地上都有宝箱可以拿，基地内部则有商店、宝箱、存盘点。这里的委托任务和商店订单都是具有时期限定，所以需要先行完成；

委托任务（时间限定）			
名称	委托人	完成方法	报酬
病人の搜索	エルダー医师アイリ	找到卡尔娜丝号停机坪前的“002 号机队员ディック”	–
昆虫の足集め	分析室チーフリリア	收集昆虫の足 ×10，普通敌人掉落	ブルーベリィ
昆虫のたまご集め	分析室チーフリリア	收集昆虫のたまご ×10，普通敌人掉落	アクアベリィ、レシピメモ 20



②和通信室内的“ガガーン总司令”对话得到“ソルコントローラー”，与“グラフトン司令”对话触发剧情，艾基（エッジ）一行再次回到卡尔娜丝号。

卡尔娜丝号

①与驾驶舱内的菲兹对话得到“モンスタージュエル”，准备完毕后调查舰长位置的操作面板便可以向下一个目的地星球出发，在此之前不要忘了回一趟山洞触发那里的 PA 事件；

②在抵达目的地之前大家不要忘记触发这里的 PA 事件。

③除了 PA 以外，每次有新同伴加入之后去会议室找薇尔琪也会触发相关剧情，大家千万不要错过。当飞船的航行率到 100% 的时候再去驾驶舱，卡尔娜丝号便着陆了。

惑星レムリック

Story

接替受伤的船长，艾基正式成为了卡尔娜丝号的掌舵者。为了将探索宇宙的任务继续下去，艾基和蕾米乘坐着飞船与菲兹一起前往与地球生态环境类似的雷姆利库进行调查。在降落点附近的村子里，艾基和蕾米想帮助那里的人摆脱石化病的困扰，一个名为莉姆尔的小姑娘也与他们同行。可是事情并没有想象的那么简单，在大陆北部星之船的废墟内，他们看到了被蜥蜴人同化的卡尔迪诺人，在那里艾基也发现了之前遇到过的神秘陨石，这两者之间似乎有所联系。

タレイア平原

①抵达目的地后可以先在卡尔娜丝号内触发PA。下了飞船向东走，前往不远的托里奥姆村（トリオム村）；

トリオム村

①进入村子先调查一番，拿完宝箱去村子正上方吉姆多（ギムド）的家触发剧情，莉姆尔加入（リムル）；

②从村子出来往地图北面前进，路上遇到冰面的地形时不能冲刺，这样只会停在原地。在这北的城堡前有存盘点，调查城门发生剧情，艾基获得专属技能“ヒーリング”。

アラネアの砦

①在该迷宫中，我们主要是收集宝箱中的“光る石”来解开拦路石碑的封印。由于巨石还影响到第2层的地形变化，所以即使是不需要“光る石”或者未挡路的石碑，我们也要一一调查并让其上升到第2层；

②1楼大厅左侧房间的宝箱中有关键技能“トレジャーサーチ”，让莉姆尔学会该技能后我们就能在地图上看到宝箱以及挖掘点的信息了；

③尽可能多地调查1楼大厅的所有石碑，之后从左侧的楼梯来到第2层继续收集那里的“光る石”。回到1楼后调查剩余的石碑，从右侧的楼梯来到第2层的另一侧，依然是收集宝箱。最后在下方调查连续两块石碑，继续向前就可以上升到第3层，存盘后开始BOSS战。



BOSS	ドラゴンニュート		
EXP	19	Fol	176
HP	9563	MP	520
ATK	127	INT	60
DEF	118	HIT	91
特性	sight out 中断、刚体、Rush 增加量 +2		

这个BOSS需要注意的是它会发动突刺攻击，而且出招的准备时间很短。特别玩家和BOSS拉开一定距离后，它出此招的概率非常高。想要对它造成比较大的伤害，还是多用sight out，只不过发动时最好向左右闪避，否则会很容易被BOSS的突刺中断。我方HP不多时可以适时地进行手动回复。

④战胜BOSS后从上方出口来到城堡外侧，调查右侧的墙壁触发剧情，接着向“タレイア平原”西北方向的班多雷村（ウドレー村）前进；

ウドレー村

①去村子左上方的露缇娅（ルティア）的家中，在房间中找到她对话，剧情结束之后获得“咒文石”；

②离开之前照旧是在村子中搜刮一番，现在有了显示宝箱信息的技能，找起来会更加方便。不急着赶路的话也可以在这里帮村民完成一些委托任务。



ヴァンエルム地区

①从班多雷村出来后沿着平原西部的森林返回最初的托里奥姆村，路上敌人的数量和能力会比之前稍有提升；

②想通过森林的结界，我们要去该区域西南部调查那里的粉红色的“妖精兰”（地图中以“!”标出），这样就能顺利地走过木桥离开森林了。

トリオム村

①回到托里奥姆村直接去找吉姆多，他会给我们火之指轮（火のリング），这样我们就能打开被冰块封印的宝箱了。由于有使用次数的限制（道具菜单中查看），能量不足时我们就要找村子中间“怪しい妖术使い”，花钱让她给我们回复指轮的使用次数；

②由于剧情的缘故，托里奥姆村的商店不久就会消失，所以想要追求完美的玩家务必在这里将和商店有关订单全部完成；

③准备完毕后再次离开村子前往“タレイア平原”东北方向的“风燕の谷”，路上的障碍物都需要用火之指轮来融化。抵达山谷最深处的存盘点后，我们就可以进入“星の船”了。



星の船

①"星の船"内部有很多被封死的门，调查这里的白色发光物体可以得到名为"プラスチックボム"的炸弹，将其放置在无法通过的门上并用火之指轮进行引爆，门就会被炸开。要注意引爆后需离炸弹远一点，否则我们自己也会受到伤害。另外使用炸弹时需要合理分配，这样才能拿齐所有宝箱；

②在"星の船"1层的北部，调查"！"标志就能触发剧情，进入存盘点前方的房间会发生连续三场杂兵战。解决敌人后可以在该房间内的回复点进行一下调整。

③通过电梯来到第2层，调查存盘点前方的结晶便是BOSS战了。要提醒大家一点，打完该BOSS后，"惑星レムリック"上的所有蜥蜴类敌人都会消失，若想刷满怪物收集率，最好在BOSS战之前完成。

BOSS	バラキエル		
EXP	833	Fol	2403
HP	16447	MP	717
ATK	169	INT	87
DEF	152	HIT	117
特性	刚体、水属性伤害吸收、冻结攻击、弱火属性		

这个BOSS大部分时间会在空中飞来飞去，所以我方的攻击不太容易命中它。当它蓄力对地面进行突刺时，会出现一段停留在地面的硬直时间，这是我们发动攻击的最佳时机。另外，如果莉姆尔用火属性魔法对BOSS的弱点属性进行攻击的话，也能对其造成不小的伤害。该BOSS的HP不算少，所以战斗可能要稍微多花费些时间。

トリオム村

①战斗胜利后原路返回托里奥姆村，由于迷宫中的敌人数目锐减，所以赶路时也会比较轻松；

②在托里奥姆村的广场上触发剧情后，我们就可以返回卡尔娜丝号前往一下个星球了。

卡尔娜丝号

①进入驾驶舱后发生剧情，之后我们就能调查操纵面板下一个目的地"惑星カルディアノン"了；

②飞船进入航行轨道后，就便是我们的PA时间了，一些有意思的事件最好不要错过。

惑星カルディアノン

Story

失去了惟一亲人的莉姆尔决定和艾基一起同行。根据在星之船残留下的数据，卡尔娜丝号来到了卡尔迪诺人所在的星球。这里与其说是一颗行星，倒更像是一座全副武装的要塞舰艇。在舰艇的内部，众人遇到了同样被派来进行调查、来自En II星球的莫菲斯人巴卡斯。为了阻止丧心病狂的卡尔迪诺人疯狂的报复，巴卡斯也身受重伤。但作为同伴，艾基和蕾米并没有抛下他。

登陆地点

①抵达"惑星カルディアノン"后，刚刚离开停放飞船的母舰甲板就会遇到强制的杂兵战，胜利后进入"舰内通路"。



舰内通路

①在舰内通路的第1层，西北方向房间中宝箱里有关键道具雷之指轮"雷のリング"。拿着雷之指轮来到该层中央的入口出调查门前的装置，我们就可以开门继续往B1层前进；

②收集完B1层的所有宝箱和数据后，调查大厅中央的显示器会触发剧情，之后从右侧的通道接着往下一层进发；

③一进入B2层我们就会在通道中发现自动售货机，利用它可以进行一些适当的补给。进入中间的冷藏室后会发生剧情，在右侧通道内调查坏掉的装置可以释放出冷藏室内的杂兵，继续调查也可以回复雷指轮的使用次数。回到冷藏室调查地上的尸体得到ID卡片"カルディアノンIDカード"，然后去右上方的房间激活该ID卡片。一路走到该层最深处的存盘点，调查门前的识别装置，这样我们就能继续前进了；



④往前走到最里面的房间中发生剧情，众人被强行传送到"生体研究所"。

生体研究所

①和所有同伴对话完毕后发生剧情，巴卡斯（バッカス）加入。这里B1层的路非常简单，顺着左侧的通道可以上到第1层；

②第1层的出口之前自动售货机和回复点，稍事补充后就可以开门离开这里了。（进门后会有杂兵涌上来）

地下都市

①从"生体研究所"出来就是地下都市，整个场景非常有气势，我们只要顺着惟一的路一直往前走就可以了。半路上会有几场强制的杂兵战，不过难度都不高。通过这里就可以进入下一个场景。

制御タワー

①控制塔（制御タワー）的地形有点麻烦，这里有很多时隐时现的红色光墙挡住我们的去路，碰上去还会扣HP，所以走的时候一定要耐心一点。一直在闪动的光墙是无法通过的，但有些光墙在闪动时也会消失一段时间；

②最初我们所在的位置是控制塔的B1层，这里有存盘点和自动售货机；而第1层需要使用雷之指轮调查墙壁上的装置才能使光墙可见；第2层的通过方法则和第1层类似；

③控制塔的第3层中间有一个巨大的转盘，通过转盘的高低差我们可以绕过一些拦路的光墙，这里也同样需要用雷之指轮调查相应的装置；

④从第3层的出口离开，我们便直接来到控制塔的第55层，存盘完毕后走到中央的大厅就进入BOSS战。

BOSS	サハリエル		
EXP	10003	Fol	7711
HP	34216	MP	1190
ATK	303	INT	244
DEF	208	HIT	70
特性	刚体、Rush增加量+2、弱火属性与雷属性		

这个BOSS的HP比较高，战斗的时候除了攻击其前方胸口位置以外，我方其余的进攻都不会收到太大的成效，因此我们也只能和BOSS进行正面交锋。推荐大家提升一下蕾米的必杀技，这样在正面对付BOSS的时候会更有效率一点。当BOSS发射激光时，它会抬起身体露出弱点位置，此时可以让艾基上去猛攻。

⑤战斗结束后，巴卡斯会负伤暂时脱队。从BOSS的房间离开来到动力炉大厅，调查控制面板发生剧情，之后从下方的通道出去；

⑥由于通道中的门会渐渐关闭，所以路上我们要一直冲刺。在通道的最尽头会得到缪莉娅（ミュリア）的帮助，之后继续前进，重回母舰的甲板上，进入卡尔娜丝号发生剧情。

卡尔娜丝号

①和驾驶舱内的巴卡斯对话,之后就可以在操纵面板上选择下一个目的地,此时除了"En Ⅱ",我们也能前往其他的星球,巴卡斯会自动归队;

②因为"惑星エイオス"的委托任务会在前往"En Ⅱ"之后消失,所以想完美的话就事先将它们完成;

③调查操作面板选择"En Ⅱ",飞船进入轨道后是PA时间。之后卡尔娜丝号便会遭遇黑洞,剧情结束自动来到地球。

地球

Story

随着要塞行星的瓦解,卡尔迪诺人妄图成为宇宙殖民者的野心似乎也烟消云散。正当艾基打算前往巴卡斯的母星En Ⅱ进行探索时,航路中突然出现了无法回避的黑洞。被黑洞莫名传送之后,众人降落在了眼前一颗极为眼熟的行星上了,一番探索后他们惊讶地发现,这里竟然是1957年的地球。由于蕾米在降落时不慎被人类抓去作研究,所以艾基和其他同伴在当地一个叫克劳斯的博士协助下进入了研究室展开救助。虽说成功救出了蕾米以及克劳斯博士所托付的梅里库尔,不过处于自己的天真,艾基也将本不属于地球的能能量体交给了博士的妻子,这也随之引发了一场毁灭性的灾难。

ルーイン・タウン

①来到地球后莉姆尔和蕾米会留在卡尔娜丝号待命,下了飞船后直接去前方存盘点旁边废弃的酒吧中触发剧情,之后跟着克劳斯博士(クラウス)前往东北方向博士的家中;

②莉姆尔归队后我们可以在这边区域稍微进行一下探索。博士的家以及酒馆里都有冰箱可以打开,调查酒馆的收音机还能触发剧情;

③来到荒漠西南角,调查铁门后博士会主动帮我们打来,进去之后接着调查前方的电话亭会触发剧情。一切准备完毕就可以和秘密入口前的克劳斯博士对话并进入研究所。



军施设内收容エリア

①在监管室内和所有同伴对话后发生剧情,接着就能离开房间了。这里的杂兵稍微有些难缠,不过前方的房间内也有回复点所以不用担心;

②稍走一段路我们会遇到梅里库尔(メリクル),追着她一路来到存盘点前方的房间就会发生BOSS战。

BOSS	ジェノミックビ-スト		
EXP	5156	Fol	2388
HP	32396	MP	840
ATK	315	INT	157
DEF	265	HIT	65
特性	刚体、尾巴麻痹攻击、弱雷属性		

这个BOSS打起来非常简单,攻击力也不高,用几次sight out就能去掉它不少HP。BOSS的强属性是火,战斗中尽量不要使用这类魔法。按照正常的打发也同样能很快结束战斗。



③战斗胜利后梅里库尔加入。继续打开前方的门进入到下一个区域;

④被克劳斯博士的妻子囚禁后,与躺在床上的蕾米对话,剧情后她便会回到队伍中来;

⑤和房间内的所有人对话完毕即可离开被囚禁的房间,顺着走廊一直走来到卡尔娜丝号的停机库,随着研究所的崩塌,众人带着梅里库尔离开地球;

⑥卡尔娜丝号返回宇宙后,调查操纵面板,前往下一个目的地"惑星ローク"。

惑星ローク

Story

因为能量体无法得到有效控制,地球在卡尔娜丝号成功脱离的一瞬间灰飞烟灭。面对眼前这由自己亲手造成的惨剧,艾基无法原谅自己的过失,他开始自暴自弃。顺利回到原来的时代后,蕾米也在屏幕中发现了新的行星。为了使调查任务得以继续,她果断地果断地接过了卡尔娜丝号的指挥权。

在周边城市的调查过程中,众人救下了一名长着翅膀的少女莎拉,从她口中得知在这里的神殿有着和地球人外貌相似的雕像。可没想到的是,就在大家打算前往神殿时蕾米突然病倒了。得到莎拉的提示后,艾基用得来不易的特效药治好了蕾米的病。蕾米也告诉了艾基,其实他们都是继承着远古基因的"幸运儿",因此必须要被赋予的力量来履行自己的责任。看着蕾米如此地努力,艾基也重新振作起来。众人齐心合力救出了被邪教徒掳走的莎拉,同时也让整个星球免于了一场灾祸。

アストラル大陆

①抵达"惑星ローク"后别忘了先和包括薇尔琪在内的所有角色进行对话触发PA,他们会给情绪低落的艾基鼓气;

②下了飞船有很长的一段山路要走,来到东部海岸看到灯塔后会触发剧情,之后继续沿着山道一直走,半途中会看到骑着巴尼兔(バーニィ)赶路的原住民。穿过两座木桥,我们就会来到一处搭着游牧帐篷的平地,之后从上方的入口进入塔托罗伊城(タトローイ)。



タトローイ

①进城后继续沿着街道往前走,我们会看到被人绑架的莎拉(サラ)。将她救下后需要出城一趟,在城外刚刚经过的游牧帐篷附近发生剧情。之后去找坐在帐篷前的长老对话,原住民少女就会将"バーニィの手纲"交给我们,这样就可以去捕捉野生的巴尼兔了;

②穿过木桥来到帐篷右侧的森林,刚要开始捕捉兔子,蕾米就病倒了,众人自动返回塔托罗伊城的宿屋;

③从宿屋出来后去街道右下角的码头和"运河船管理人"对话,前往阿斯托拉尔城(アストラル城)给蕾米取特效药。

アストラル城

①在宿屋安置好蕾米后前往街道上方的城堡，剧情结束后从 2 楼回到 1 楼。得知特效药被盗后我们就必须乘船再次返回塔托罗伊城；

タトローイ

①由于盗贼潜入了塔托罗伊城的斗技场，我们要先去和斗技场门前的"洁い战士"对话，之后找到街道中间的"不运なおばあさん"，之后就能进入斗技场和盗贼直接一对一 PK 了。



BOSS	黑鹫		
EXP	871	Fol	2031
HP	37916	MP	1975
ATK	376	INT	179
DEF	350	HIT	121
特性	眩晕攻击		

本场战斗只有艾基一人上场，由于 BOSS 行动极为缓慢，所以打得耐心一点可以轻松实现无伤过关。具体打法就是用连续技让 BOSS 不断硬直，万一挥空或者 BOSS 爆气，那就往后退一下，不能硬上。如果用 sight out，战斗就更简单了。

②战斗胜利后带着特效药自动回到阿斯托拉尔城的宿屋让蕾米服下。剧情之后从宿屋的 2 楼走到外面，发生遇到缪莉娅的事件后蕾米归队。

アストラル砂漠

①从塔托罗伊城出来再次去寻找巴尼兔，经过游牧帐篷时会有剧情。在木桥右侧不远的森林中，我们可以很明显地看到粉红色的巴尼兔，走到它的背后按下 A 键就能将其作为交通工具(保险起见，建议大家在捉巴尼兔之前存个档，以防这之后的换盘时出现意外)；

②有了巴尼兔，进入塔托罗伊城西南方向的沙漠就可以越过那里的旋涡了，否则无法通过。在沙漠中有两条路线可以选择：一是往西进发前往托罗普城(トロップ)稍作停顿；二是直接进入沙漠北部的神殿洞窟，而神殿洞窟是连接着沙漠和托罗普城地区的；

③不管选择那条路线，最终我们都需要从神殿洞窟进入神殿。

パージ神殿

①通过神殿洞窟并穿越一个丘陵地带，我们就可以来到帕吉神殿(パージ神殿)的大门前。进入其内部之后会发生剧情，这里的石门被神秘的力量封印着所以没办法继续前进，众人只能返回沙漠西部的托罗普(トロップ)。



トロップ

①进城后我们会遇到散布恐慌的教徒，之后去右上方的伊蕾奴(イレーネ)的家。房屋失火后伊蕾奴会用魔法将我们传送到隐藏的山洞中；

②剧情结束和所有同伴对话，从伊蕾奴那里得到关键道具"导き灯火"。接着离开山洞时缪莉娅就会加入我们了，整装完毕后再次向神殿出发。

パージ神殿

①进入神殿后来到大厅左上方刚才打不开的门前，调查门左边的石釜并将其点燃，这样就能打开门进入 B1 层了；

②在 B1 层，很多房间内都安置着石像一样的机关，在这样的房间里需要按照石像手持的光斧的方向依次调查房间里的石釜并点燃，这样才能打开前进的道路，顺序搞错则会引发战斗。该层左侧有一个房间内有两座石像，需要点燃的石像在两者指向的交点上(顺序即为：左下、右下、正中间)；

③无视被黑暗封印的房间一路往里走，进入左上方的房间就发生 BOSS 战。



BOSS	ガーディアンビースト		
EXP	5940	Fol	4626
HP	55733	MP	1740
ATK	501	INT	351
DEF	930	HIT	143
特性	刚体、弱水火雷暗属性、耐光属性		

这个神殿守卫的实力最多只能算是一个中 BOSS，除了冲刺有点麻烦之外，其他的攻击都不会给我方带来太大问题。另外，这个 BOSS 弱光属性以外的所有属性，以魔法对其进行轰炸可以很迅速地将它搞定。

④战胜 BOSS 之后得到光之指轮(光のリング)，这样就可以打开被黑暗封印的门了。由于光之指轮只能使用一次，用完后必须调查水晶才能回复。B1F 的全部水晶并不足以支持将所有封印的房间都打开，要想拿齐全部宝箱，就只有原路离开神殿重新来过，这样才能将水晶再次刷新出来；

⑤使用光之指轮打开右下方的通道，进入 B2 层。B2 层左侧的楼梯可以折回第 1 层的房间，按顺序点燃石釜可以找到水晶。进入 B2 层中央平台的大厅，这里有四座石像，石釜也很多，但是解谜的方法不变，还是找它们指向的交点上的石釜点燃；

⑥点燃所有石釜后出现台阶，在四周的房间可以拿宝箱并找到新的水晶。接着从右下方的通道来到 B2 层右侧的大厅，靠近左边的房间会触发剧情，房间的另一道门通往 B3 层；

⑦来到 B3 层还是要按石像所指的顺序点燃石釜，只不过这次我们的实现会被墙壁挡住。其具体顺序应该为：左下、上、下(下方通道内)、右、左上(上方通道内)、右下、右上(上方通道内)、左。点燃后大厅内的水就会退去，下面有回复点；

⑧继续前进到达 B4 层，存盘结束后进门开始 BOSS 战。

BOSS	タミエル		
EXP	4778	Fol	14129
HP	59099	MP	5180
ATK	468	INT	392
DEF	496	HIT	102
特性	刚体、ATK・DEF+100%、暗属性吸收、多种异常属性攻击		

开始这场 BOSS 战之前要进行两场杂兵战。BOSS 的攻击手段主要以魔法为主，尤其是暗属性的大范围跟踪魔法，位置不好的话我方会很容易受到较大的伤害甚至被秒杀，所以战斗的时候不能掉以轻心，应该多注意回复。BOSS 每过一段时间都会召唤出新的杂兵，最好优先将他们消灭以免后患。

⑨战斗胜利后离开神殿发生剧情，莎拉会和我们短暂分别。我们要沿路一直回到卡尔娜丝号那里，托罗普城外的树林里有巴尼兔，从沙漠回去的时候我们同样要用到它作为交通工具。

卡尔娜丝号

①进入卡尔娜丝号之后发生剧情，调查操纵面板我们需要重新回到“惑星エイオス”；

②飞船刚刚进入宇宙，突然出现的莎拉就让所有人吃了一惊。她加入队伍后，我们就能进行道具之间的合成了。抵达目的地之前依然是PA时间。

惑星エイオス

Story

离开罗库星球后，傻傻的莎拉以及想向克罗复仇的缪莉娅也成为了大家新的同伴。此时USTA传来紧急指令，要求卡尔娜丝号火速返回遭到未知势力攻击艾奥斯行星进行援助。回到开拓基地，众人被眼前的惨状惊呆了。在南部的海岸，艾基遇到了前来救援的克劳和艾尔马托。在丈夫的遗物面前，缪莉娅对克罗的仇恨得以冰释。菲兹提出要和克罗一起去为保护自己的星球而战，众人则继续在艾奥斯行星上探索引起这一切离奇事件的根源……

开拓基地南部

①再次回到开拓基地后这里的地形稍有变化，我们要从基地南部的出口离开，穿过一条不算太长的海底洞窟就能来到“惑星エイオス”的南部了；

②南部区域的面积比较大，可以探索的采掘点以及宝箱也很多。该区域北部中间的出口现在还不需要去，我们只要往南部的存盘点位置前进就可以了，那里也有回复点。准备一下之后继续前进，我们将迎来游戏中比较有难度一场BOSS战；

③题外话，本场BOSS战之前推荐大家升级一下HP提升的技能，多合成一些经验、能力加成的装备与饰品，这样能使接下来的战斗变得轻松很多(具体参见后文)。

BOSS	ファントム		
EXP	470	Fol	232
HP	5476	MP	2608
ATK	520	INT	265
DEF	648	HIT	179
特性	DEF+100%、ATK・INT+50%、耐暗属性		

本场BOSS战其实是与幻影兵的八连战，敌人的数量和能力会递升，难度不小。就敌人而言，比较棘手的是这些幻影兵行动非常快，其使用的枪型武器攻击范围也很广；而就我方自身来说，幻影兵的耐性很难把握，一旦被枪击中后很容易被连击。对于这些问题，我们的应对方法是提升自己的最大HP以及远程攻击的会心率。本场战斗中千万不能自动锁定敌人并追着它们乱跑，不然会很被动，趁着幻影兵出招的硬直对其发动攻击是最妥当的方法，远程让蕾米用弓箭逐个击破也可以，总之要务必耐心。

③战斗结束后菲兹会永久离队，艾尔马托(エイルマット)会加入；

④继续向东北方向前进，从那里的洞口进入“ミーガの虫穴”。

ミーガの虫穴

①进入虫穴后有存盘点，从流沙中可以自动陷入到下B2层。这里的路上会有杂兵出现并发生强制战斗。靠近流沙旁的宝箱，它会自动陷落，我们既可以通过B2层上方的通道走到B3层，也可以从该区域下方的流沙直接陷入到B3层，区别不大；



②B3层和前一层类似，在路口依然会有杂兵伏击。拿完所有宝箱后，先从左下方的通道走到B4层，拿完B4层下方区域的所有宝箱后再原路返回B3层；

③这次从B3层左侧通道尽头的流沙中陷下去，这样能得到B4层的上方区域。来到路的尽头先存盘，在靠近最后一个宝箱的位置时会触发BOSS战。

BOSS	真・アルマロス		
EXP	34147	Fol	34302
HP	214206	MP	10575
ATK	618	INT	424
DEF	460	HIT	167
特性	刚体、ATK・INT+100%、弱风属性、敌我方无差别攻击		

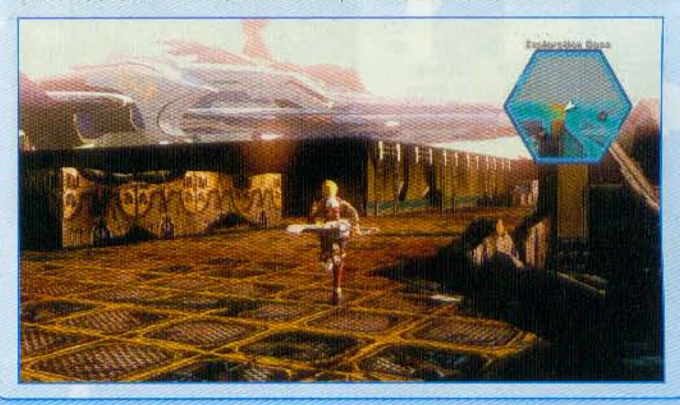
这个会召唤虾兵蟹将的BOSS如果不攻击它的弱点属性则很难战胜，BOSS的身体也很高，普通的攻击完全不能对它构成有效伤害。与它进行战斗时最好的方法就是使用sight out，发动成功后BOSS会露出其尾部的弱点位置。由于BOSS中了这招后硬直时间较长，所以只要来回几次sight out用必杀技猛攻，BOSS很快就会败下阵来。

④打完BOSS之后沿着右侧的小路一直前进，很快就能走出虫穴。离开虫穴后从地图中间有高低差的地方跳下，进入上方的开拓基地区域。依然是从高处跳下，我们不用费太多的脚力就能回到卡尔娜丝号。

卡尔娜丝号

①返回飞船后调查操纵面板前往下一个目的地“En Ⅱ”，抵达之前依然是我们的PA时间。艾尔马托由于是新加入的同伴，所以大家在PA的选择上尽量考虑到与他好感度的培养；

②进入“En Ⅱ”之前系统会提示更换游戏DISK3。



En II

Story

面对和地球军形似无比的幻影军团，艾尔达人的移民船队以及地球的援军几乎被全灭，贸然出击的菲兹也下落不明，这已经不是单独某个行星的问题了。事态变得复杂起来，艾基决定前往拥有更高科技的En Ⅱ行星寻找相关的对策。来到En Ⅱ的中枢，统领着整个星球的人工智能“Ex”告诉众人，这一切的混乱都是由受星外天体“MP”指使的古利格里所造成的，古利格里将通过作为中介的巴洛克黑体将整个宇宙的能量传送给MP，以实现最终的大同。之前散布在各个星球的神秘陨石便是它们为此埋下的种子。为了阻止这一切，艾基和同伴决定挺身而出。

エレベータールーム

①从卡尔娜丝号的停机坪来到中央控制室，启动那里的电梯前往“モニタールームA”；

②去正上方的房间与杰奥托(ジオット)对话。剧情结束后与电脑终端“Ex”对话，向其获取所有的信息之后再和所有的同伴对话，这样就会触发“En Ⅱ”遭入侵的事件；

③离开电脑终端后利用电梯直接前往“圣域への旧道”，在被树枝缠绕着的大门前和“古きを语る男バラゴ”对话，接受委托任务“风のリング”。

セントラルシティ

①圣特拉尔城(セントラルシティ)是游戏正常流程中的最后一个城市,所以来到这里后采购一番是免不了的,当然也不能错过这里的宝箱;

②圣特拉尔城西北角的平台上有一处墓地,和那里的男人对话后调查墓碑上可以发现秘密记录。最后再调查上方高台上的那颗树,我们就能得到风之指轮(风のリング)了;

圣域への旧道

①休整一番后再次返回"圣域への旧道",和门口的委托人对话可以完成风之指轮的任务。使用风之指轮解开大门上的封印继续前进;

②该迷宫中的地形非常显而易见,通道很宽阔,不想恋战的话可以轻松绕开这里的敌人。收集完宝箱从右侧的楼梯出去就可以抵达圣域了。

圣域

①圣域的BOSS就在场景中间的圆形平台上,我们先将这里的宝箱和采掘点全部光顾一番再去对付它,右下方还有回复点;

②圣域中有一种像火凤凰一样的敌人,战斗时要小心它会使用全屏攻击的大魔法。

BOSS	コカビエル		
EXP	63166	Fol	30712
HP	327442	MP	7515
ATK	1172	INT	643
DEF	915	HIT	220
特性	刚体、弱暗属性、耐地水火风雷属性		

这场BOSS战是游戏中比较考验玩家耐心的一场拉锯战。BOSS的防御很高,即使用暗属性魔法攻击其弱点属性,对其造成的伤害也不算高。当BOSS召唤出小分身时,它们会对我们锁定的目标形成干扰,这时最好按下LS键将BOSS的目标锁住。总之,保证对BOSS的有效伤害输出是迅速解决这场战斗的关键。如果拥有了强力的武器或者攻击力提升的技能,打起来效率也会高一点。

③战斗胜利后去圣域上方的水池处,那里会出现新的传送点,利用它我们可以直接返回圣特拉尔城;

④再次从电梯进入"モニタールームA",触发完剧情后就可以返回卡尔娜丝号前往最终的决战之地了。

卡尔娜丝号

①调查操纵面板前往"惑星バロックダーク",之后就是大段的剧情。

惑星バロックダーク

Story

在全体莫菲斯战舰以及好友克罗付出的沉重代价下,艾基驾驶着卡尔娜丝号终于突破重围冲入了巴洛克黑体的内部。在最后的决战之地等着他们的,竟然是昔日的好友菲兹。不愿再看到更多人牺牲,也不愿让更多的人得不到拯救,这样的想法让菲兹产生了毁灭一切的念头,被古利格里的强大力量所吸引的他认为只有这么做才会让世界远离悲哀。艾基和同伴的则以行动告诉菲兹,未来是靠自己的双手去争取的,只有实实在在地努力过才能换来属于自己的明天,这是其他任何人任何力量都不能改变的。

同样的道理,茫茫的星海中,人类还有很长的一段路要走。即使步履蹒跚,即使跌跌撞撞,我们也要独自在历史的长河中留下一步步厚实的脚印。这便是星海传说的开始……

死灭の峡谷

①追降成功后,飞船内仍然可以触发PA事件,大家千万不要忘了。另外,从离开飞船到游戏通关,中间的路程很长,回来一趟会非常麻烦,所以想要提升装备或者合成道具最好就在出发之前全部完成。



另外,各个指轮的使用次数也要事先回复满;

②降落点附近有传送点,通过它我们可以前各个星球中的所有城市,这样方便了我们去收集一些未完成的要素;

③最初的区域虽然看上去比较大,但走起来并不复杂,我们只要遵循高低差的原则就行。遇到上不去的高台,可以让漂浮的水泡将我们带上去(最高点处按A键跃出)。该区域西部和北部的两条路,则都是通往"脉动の湿原",走哪一条都无所谓。

脉动の湿原

①"脉动の湿原"的通行方法和前面的类似,北部区域有回复点,可以去那里进行一下休整;

②"脉动の湿原"的出口处、存盘点的旁边有一名倒地的魔法师,与其对话可以回复一次指轮的使用次数,建议大家回复光之戒指。继续前进就可以来到下一区域"终焉の地"。

终焉の地

①受这里暗黑水晶的影响,进入其覆盖范围内我方将无法使用魔法以及技能,发生杂兵战打起来会非常艰难,所以我们要尽量避免在这样的区域内交战。此外,使用地之指轮调查水晶,我们也可以直接将其破坏;

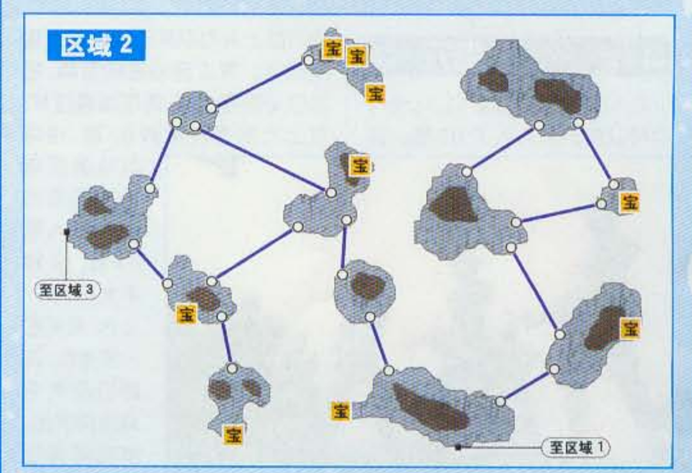
②来到该区域的南部会触发龙卷风的剧情,之后可以从西侧的小路继续前进。抵达"创世宫殿"之前,我们还会看到克罗(クロウ)的飞船残骸。存一下盘,接下来就要前往游戏的最终迷宫了。

创世宫殿

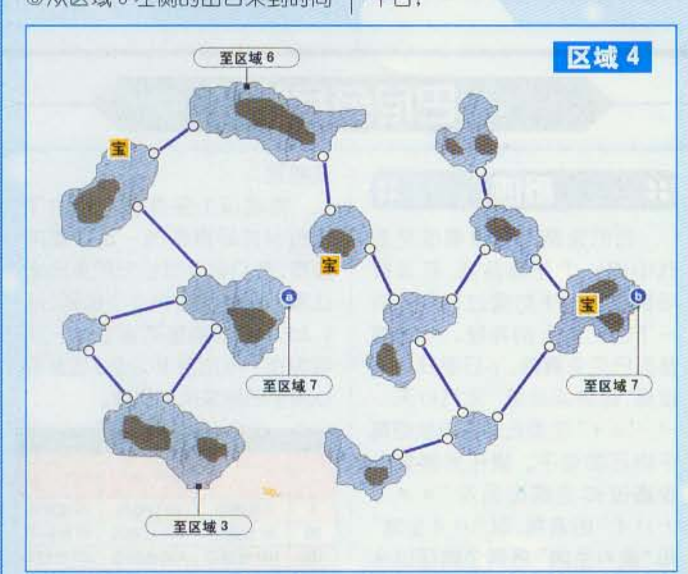
①宫殿区域1的时间是静止的,拿完这里的所有宝箱后走到左侧楼梯中间一个会摆动平台上,时间就会恢复正常。利用这个平台摆动到另一边,从出口进入下一个区域;

②区域2由很多孤立的陨石构成。进入这里的光门会被传送到正对面的陨石上,前进的时候我们只要对照着地图走就行。部分宝箱所在的陨石需要通过光门折返才能抵达;

③从区域2最左侧中间的光门进入区域3,这里没有什么谜题。大厅上方的出口连通着区域4的陨石带。而我们则从左侧的出口直接前往区域5;



④区域 5 的时间又是停止的，照例先拿齐宝箱。在大厅最下方的摆动平台前，使用火之指轮进行调查就能令其融化，同时时间恢复正常。摆动到对面后可以来到区域 8；
⑤进入区域 8 之后去正上方的房间，先调查那里持杖的雕像，在调查其背后的镜子，这样就能从雕像的手中得到重要道具"大蛇の杖"；
⑥从区域 8 左侧的出口来到时间静止的区域 7。这里的台阶是上不去的，我们直接从上方的连桥来到区域 7 的另一侧，从左上方的出口进入区域 4 的陨石带。
⑦区域 4 和区域 2 的结构比较类似。其下方的光门出口连通着区域 3，如果没有得到"大蛇の杖"，可以从这里折回去拿；正上方的光门出口连通着区域 6；而从右侧光门出去则能来到区域 7 的上层平台；



⑧区域 6 虽然与迷宫的解谜无关，但这里的宝箱还是非常有必要收集一下的。尤其是大厅正中央宝箱中的光属性武器"圣剑ファーウェル"（需用光之戒指接触封印）一定不要错过，它将对后面的 BOSS 战起到一定的作用；
⑨带着"大蛇の杖"进入区域 7 的上层平台会有剧情发生，缠绕在摆动平台上的封印自动得到解除，通过该平台荡至对面。进门后便是"谒见の间"，存一下盘并适当进行回复，我们就要开始最终战了。

BOSS 创世の使徒

EXP	63052	Fol	7984
HP	3646807	MP	15075
ATK	1923	INT	1324
DEF	1630	HIT	236
特性	Rush 增加量 +3，弱光属性，会心率提升，防御时发射魔力球		

与菲兹的一回战难度并不高，装备上刚刚在区域 6 获得的"圣剑ファーウェル"，我们可以对他的弱点属性进行有效的攻击。打到这里，我方角色的很多强力技能都可以打断 BOSS 的攻击，sight out 战术也同样非常奏效。可以的话，我们可以适当地保存一下实力来为后面的战斗作准备。

⑩打败菲兹后他会将我们强行传送入异空间。这里没有地图，惟一可以作为参考的就是一个巨大的光球。顺着光球的方向一路前进，路上有时还会遇到流程中交过手的其他 BOSS，它们只是能力稍微得到强化而已，我们可以按以前的战术来对付它们。这些 BOSS 战并不是不可避免，前提是我们需要选择了通往光球的最简路线。一直走到光球处触发剧情，我们才会迎来菲兹的第二形态。



异空间 BOSS 示意图

异空间一共有 5 场 BOSS 战（不包括最终 BOSS），这些战斗并非不可避免。虽然没有地图可参考，但是按下图所示路线贴着边走则可以全部避免与这些 BOSS 交手。

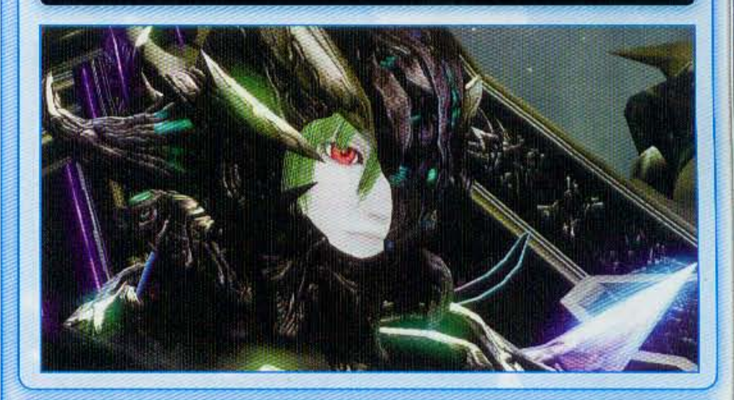
BOSS	名称
BOSS ❶	サハリエル
BOSS ❷	アルマロス
BOSS ❸	バラキエル
BOSS ❹	コカビエル
BOSS ❺	真・アルマロス



BOSS サタナイル

XP	0	Fol	0
HP	3630595	MP	47800
ATK	2060	INT	1835
DEF	1300	HIT	286
特性	刚体、Rush 增加量 +3，弱光属性、咒文咏唱时间 0		

菲兹的最终形态分为两个阶段。第一个阶段会有 4 种颜色的光球悬浮在他身体的周围，我们要将这些光球破坏才能对他构成有效伤害，光球的 HP 不算少，建议多使用范围攻击的技能。在该阶段中，BOSS 的近身攻击会附带沉默、毒等异常效果，尤其要注意他会将我方角色变为南瓜（カボチャ），拥有回复异常状态技能的角色一定要在第一时间帮队友回复，使用道具也可以。击破了所有的光球，我们的攻击就可以对 BOSS 的本体形成较大的伤害了。在本战中及时回复是关键，能保证这一点，最终战也就没有什么难度了。



通关后

①读档后回到最后一个存档，"谒见の间"右侧增加返回卡尔娜丝号的传送点，左侧增加 BOSS"不死なる龙"；
② Galaxy 难度通关后新游戏可选择 Universe 难度；Universe 难度通关后可选择 Chao 难度；
③二周目开始新游戏不继承任何道具、金钱和技能，只可以继承收集率；
④二周目流程进行到菲兹离队时可以选择他和艾尔马托其中一个人留下。



斗技场手册

对战

进入方法

完成“惑星ローク”的所有剧情后可以开启竞技场。具体步骤为：与斗技场门前的“生真面目な系员”对话接受委托“受付のお姐さんはどこへ?”，再去“アストラル城下町”道具屋二楼接受委托“喉に效く药”，最后将“赤い药草”交给她即可开启斗技场。

规则

本作的斗技场分为单人（シングルバトル）、多人（チームバトル）以及车轮战（ダブルアップバトル）三种规则，其中车轮战为多人十连战，获得的奖励会比较可观。由于战斗中不能使用自己的道具，所以我们要在攻击型、回复型以及技巧型三类道具中选择其中的一种。不管是单人竞技场还是多人竞技场，挑战时都是以排名制来进行划分的。我们一开始进入斗技场时的初始排名都是101位，需要战胜排名靠前的对手才能提高自己的排名。

奖励

在斗技场中不断战胜敌人，我们就能够获得硬币奖励：当单人战和多人战首次达到Rank1的时候，还会有得到对应的奖牌；每个角色单人战达到Rank1，可以把斗技场的石像改为自己的形象。由于在比赛中我们最多只能挑战排名比自己高三位的对手，这里将硬币的奖励规则和兑换列表列出以供参考。（在斗技场右侧柜台兑换奖品。其中有一些适用于通关前不错的装备）

斗技场硬币奖励规则

胜败	对手排名	点数变化	获得硬币数
胜利	高三位	+4	114－对手等级
	高两位	+3	111－对手等级
	高一位	+2	109－对手等级
	同排名	+1	108－对手等级
	低一位	+1	2
	低两位以下	无变化	2
失败	同排名以上	无变化	1
	低一位	−1	1
	低两位	−2	1
	低两位以下	−3	1

斗技场硬币兑换列表

景品	必要コイン
完熟ベリィ	20枚
モンスタージュエル	200枚
ドラゴンのうろこ	300枚
ワイルドシューター	1500枚
ミスリルレイピア	1900枚
クレストスピア	2200枚
ミスリルソード	2500枚
ドラゴンクロー	2800枚
アースクレストレザー	3200枚
クリスタルアーマー	3900枚
ミスティローブ	4200枚
インフェルノシックル	9000枚
ダークブラッドチェーン	11000枚
ダークエルヴンローブ	12000枚

BOSS アシュレイ

挑战条件 当我方多人竞技场的排名进入前3，连续几场战斗后将排名保持在第2的位置，这样我们就可以和排名第一的阿修雷（アシュレイ）交手了。此外，多人竞技场排名进入前50以后，在车轮战中连赢3场以上，我们也有一定概率遇到阿修雷。

斗技场排名第一的阿修雷相比加百列和昂翼天使来说，实力要差上一大截，主要是因为他没有太多麻烦的异常属性攻击，范围伤害的技能也不多。战斗中我方可以利用速度的优势来与他进行周旋，只要掌握好节奏，阿修雷甚至连出手的机会都没有。而且，sight out战术对他也非常奏效，战斗中可以多使用。

赚取硬币的方法

硬币的获得和斗技场排名直接挂钩，而战胜排名比自己低的对手得到的硬币非常有限，所以我方的排名越高，则硬币越难赚取，这里给大家介绍两个简单的赚取方法。

方法一是，将所有角色的排名提升至50以上并保证相互之间的排名相当，之后再在斗技场中和自己同伴角色进行轮番战，这样依次逐级提升排名，因此能达到赚取硬币的效果；而方法二是主动让自己排名下跌。在战斗之前选择技巧型（テクニカルパック）道具包，使用里面的“ギャンブルベリィ”道具可以很快输掉战斗。敌人方面推荐大家刷单人排名第三位的大日轮鸟，使用全属性抗性的装备与其进行战斗可以轻松获胜，这样便能得到非常客观的硬币奖励。

巴尼兔赛跑

概述

巴尼兔赛跑可以看成是游戏中的一个迷你游戏，在斗技场酣战之余不妨通过它来调节一下自己紧张的神经。不过想参加巴尼兔赛跑，不但要开启斗技场，还必须完成“元气の无いバーニィ”的委托任务来获得属于自己的兔子。该任务需要玩家通过IC合成出名为“スタミナパイ”的道具，以“パイ生地”和“兽の生肉”各两个就可以合成得到。

完成以上条件后并支付了通过斗技场赚取的一定数量的硬币，我们就可以让巴尼兔出场比赛了。比赛分为3个级别，从5、20、100的顺序依次变难。获得级别100的胜利之后，玩家可以得到巴尼兔优胜奖牌。

比赛等级与奖励

等级	参加费	奖励	
		第一	第二
5	5枚硬币	20枚硬币	10枚硬币
20	20枚硬币	100枚硬币	40枚硬币
100	100枚硬币	400枚硬币	200枚硬币

巴尼兔育成方法

在比赛之前和自己的巴尼兔对话，玩家可以确认它的能力与状态。具体状态有以下三种：速度（スピード），巴尼兔的奔跑速度；加速度（アクセル），影响冲刺时的加速度；耐力（スタミナ）：赛跑中冲刺一次−2，每跳跃一次−4，在通常的状态下每隔1秒钟回复2点。速度、加速度以及耐力的初始值分别为15、18、32，我们可以通过以下道具对巴尼兔的这些能力分别进行提升（最大值均为200），这样才能在比赛中无所不胜。

巴尼兔育成道具

道具名称	效果	合成配方
スピードパイ	速度+3	パイ生地×2、レモン×1、生クリームパイ×1
アクセルパイ	加速度+3	パイ生地×2、あまーい果实×3
スタミナパイ	耐力+3	パイ生地×2、兽の生肉×2
ミラクルパイ	全能力+3	パイ生地×2、万能タマゴ×1、野菜×1、浓厚チーズ×1

比赛方法

巴尼兔赛跑由玩家所持有的兔子和其他对手的4只兔子参加，需要在“8”字形的跑道上完成3圈比赛。比赛中按A键是冲刺，可以在瞬间提升速度；而按B键则是跳跃，其作用在于巴尼兔落地的时候会使周围地面震动，这样可以让附近的其他对手陷入气绝状态，在气绝状态下巴尼兔会停在原地行动不能一段时间。除了受到对手的落地震动会陷入气绝状态，耐力减为0的时候也同样会陷入气绝状态，这点需要注意。另外，在一些赛道有交叉的地方，巴尼兔是不能进行跳跃的。

关于比赛的诀窍，个人建议大家在比赛一出发的时候就多使用冲刺以取得领先位置，然后用RB键将视角调整至后方来观察其他对手的行动，一旦对手进行跳跃，那么我方也跟着跳跃，这样就能避免气绝的发生，剩下的就只要每隔一两秒钟进行一次冲刺就能稳稳地把握比赛的胜局了。

隐藏迷宫攻略

（※注：本文涉及 BOSS 均以“Galaxy”难度为准。）

七星の洞窟

攻略要点

①通关后战胜“谒见の间”左侧的 BOSS 得到暗之指轮，我们就可以前往斗技场左侧的“七星の洞窟”。比起流程中的迷宫，这里的敌人实力要高出不少，建议主力角色等级在 80 级以上再来挑战。迷宫中的杂兵都是流程中出现过的强化版，需要提高警惕的是蜜蜂和蝙蝠这两种敌人，尤其是在被它们偷袭时。

②七星洞窟的共有 8 层，除了 B4 层以外每层都有 BOSS。在迷宫中我们可以随时从传送点离开，再次进入时只要调查升降平台选择对应的层数即可。



③激活每一层的升降平台，我们需要在该层的宝箱中收集一种名为“ストーンピース”的碎片。将所有的碎片放置到升降平台四周的墙壁上，我们就能使用该平台前往下一层。

④在 B7 层得到关键道具“星の柄杓”，我们需要去 B1～B7 地图中标有感叹号的地方收集七星，全部收集完毕后才能从该层正下方房间内的传送点前往最深层。另外 B7 层还可以拿到艾尔马托的复制技能“レプリカ”，大家不要忘了。

BOSS 战要点

B1 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
テンプルガーダー	正下方圆形房间	671264	水	雷	刚体

作为隐藏迷宫的第一个 BOSS，其能力并不是很强。战斗中小心它近身砸地面的范围攻击，尤其是在爆气状态下。BOSS 的弱点属性是雷，所以别忘了给队伍中的魔法师设置好对应技能。总之，本场战斗以热身为主。

B2 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
ワシレンジャー赤	左侧圆形房间	534472	火	水	敌の ATK・INT+50%
ワシレンジャー青		641366	水	火	HP 伤害值 15% 概率为 0
ワシレンジャー黑		587919	暗	光	会心率上升
ワシレンジャー白		587919	光	暗	DEF+60%



虽然本场战斗有 4 个 BOSS，但其实也没什么难度。开战后可以让同伴各自为战，这样的话能牵制住敌人且 BOSS 也不容易爆气。我们只要控制主力攻击角色将这 4 个 BOSS 逐个击破就可以了，时间会比上一场战斗长一点。

B3 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
サハリエル・ツヴァイ	正上方圆形房间	不明	火、风	水、雷	攻击时发射雷弹

本 BOSS 在流程中遇到过，这里只是它的一个强化版。和以前一样，在战斗中只要趁 BOSS 抬起两只前脚的时候对其胸部弱点部分发动猛攻，我们很快就能结束战斗。

B5 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
サラコピー	左侧圆形房间	283349	无	无	魔法咏唱时间 0
レイミコピー		299388	无	无	无
エイルマットコピー		411658	无	无	魔法咏唱时间减半



本场战斗要对付 3 个我方的影子角色，建议先集中火力将“伪莎拉”消灭，否则会不停地受到魔法的干扰。行动最慢的“伪艾尔马托”可以放在最后解决。

B6 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
タミエル・クラッジ	正下方圆形房间	1505869	火、暗	水、雷	魔法咏唱时间 0、刚体、ATK・INT+50%、火属性魔法伤害 +15%

这场战斗的难度稍有提高，建议大家装备具有属性耐性的防具。由于杂兵会不停的出现，我们可以让主力攻击队员专门对付 BOSS，蕾米等辅助攻击角色释放范围技能以防止杂兵骚扰。还好 BOSS 的防御力不高，只要速战速决还是能顺利取胜的。



BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
カスタムドラグーン	右侧圆形房间	1015963	无	无	会心率上升、攻击时发射火炎弹
カスタムニュート		1128848	无	无	Rush 增加量 +3、刚体、防御时周围发生冲击波

这两个 BOSS 以前我们均有交手。战斗相比刚刚的那场战斗毫无难度，不用花太长时间就能搞定它们。

B7 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
ドゥーム・バラキエル	右侧圆形房间	1965442	地、水	火	刚体、攻击时发射冰弹



同样是流程中遇到的 BOSS，能力稍有提升。除了利用蕾米攻击飞行中的 BOSS，其余时间内我们主要是在 BOSS 对地面突刺并出现硬直后发动攻击。

深层——加百列

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
ガブリエ・セレスタ	中央平台	4800000（两翼）	全属性	无	刚体、会心率上升、通常攻击判定 +1、HP 伤害值 +30%

与加百列(ガブリエ)战斗之前必须装备麻痹(マヒ)无效的饰品。战斗时要让主力队员能吸引住BOSS,以保证后方的援助型角色的安全。发现加百列即将爆气时,可以发动一些具有倒地判定的技能,这样能够大大延缓其爆气时间。总而言之,只要援助型角色能及时进行回复并让前方主力避免和爆气状态下的加百列正面冲突,就算偶尔中了他的大伤害范围攻击也不用担心。另外,适当地通过合成来提升我方的攻防也能让战斗变得更轻松一点。加百列可多次挑战,其能力会上升。



ワンダリングダンジョン

攻略要点



①击败加百列、完成“七星の洞窟”以后,我们可以去En II的“圣域への旧道”找入口的NPC对话,这样他就会将我们送往游戏的第二个隐藏迷宫——ワンダリングダンジョン(WD)。

② WD中的杂兵强化不大,但每一层的迷宫都是随机生成的,包括宝箱和任务配置。要想开启通往下一层的传送装置,我们必须完成一些特殊的任务,任务分以下几种(调查被封印的石碑可以获知要求):提供一定数量的“ジオストーン”;当即发生连续的杂兵战;消去将该层内所有颜色的水晶;获得BOSS战的胜利。

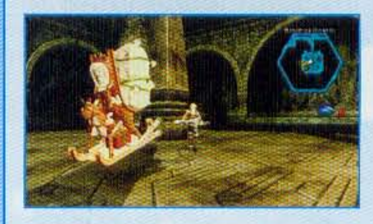
③收集“ジオストーン”是相当麻烦的一个任务,除了极少部分可以在宝箱中获得以外,大部分都要靠刷杂兵来取得。由于需求量大,所以战斗中我们务必根据敌人的不同种类来切换场上队员,利用他们的知识技能可以提高该道具的掉落概率。

④当遇到消去水晶的任务时,需要用到全部的属性指轮,因此建议大家事先将指轮的使用次数回复满。莉姆尔的“リチャージ”技能非常重要,发动该技能用到的道具“バニッシュストーン”也要多准备一些,不过这种道具在迷宫中也能获得。

⑤ WD的偶数层出现传送装置的条件均为击败该层的BOSS。这些BOSS的出现顺序是固定的,大部分都是流程中登场BOSS的强化版,打法和以前大致一样。其分布如下表所示,部分有难度的BOSS战会在下面详细介绍。

层数	BOSS
2	サイナード古代种
4	リングビースト
6	キメラビースト
8	アルマロス不完全体
10	真・アルマロスII
12	ヤサグレドラゴン
14	星のコカビイ
16	エッジコピー、バッカスコピー、ミュリアコピー
18	フェイズコピー、メリクルコピー、リムルコピー
20	イセリアクイーン

⑥在WD中我们会遇到行商星人惨太,在他这里可以买到很多最强装备和道具,层数越深,遇到他的概率就越高。建议大家按照前文中提到的刷钱方法将这里的好东西一次买满(尤其是“トライエンブレム”),毕竟要想再光顾一次这里还是很耗费时间的。



⑦调查绿色的传送装置可以往一下层前进,调查红色的则是直接返回迷宫入口。需要注意的是,WD中途没有任何存盘点,一旦离开这里,下次再来时就必须重新从第1层开始走,各层的BOSS也会全部复活。在20层击败昂翼天使后可以继续往下一层前进,这之后偶数层遇到的BOSS则都是昂翼天使,其中24层的昂翼天使最强。

惨太所售商品列表	
使用道具	
名称	价格
ATK ブースト	6000
INT ブースト	6000
ディバインウェーブ	1000000
食物	
名称	价格
纳豆	300
武器	
名称	价格
封神剑“紫蜂村雨”	1200000
刚弓“烈风新月”	980000
天空剑“天丛云”	1500000
ナイトメアワンド	30000
神杖“光轮梦想”	2000000
封魔炮“百鬼咆哮”	1000000
霸王镰“金刚修罗”	1200000
防具	
名称	价格
战铠“鬼神王”	800000
雷装甲“武神威”	1300000
腕アクセサリー	
名称	价格
トライエンブレム	2000000
其他道具	
名称	价格
バニッシュストーン	30000
アラミドファイバー	800
カーボンファイバー	1000
リベット	20
レーザー发振器	3000
サイティングユニット	500
谜の电子回路	1300

部分 BOSS 战要点

10层

BOSS	强属性	弱属性	能力效果
真・アルマロスII	地	风	会心率上升、ATK・INT+50%、通常攻击判定 +1

在本场战斗中我方上场角色即使没有全属性耐性的饰品,至少也要有抗土属性魔法的装备。另外沉默无效的饰品也是必须的,否则在战斗将极为被动。做好以上准备后,开场后控制主力锁定BOSS本体(会不停召唤杂兵),和流程中的打法一样,使用sight out来使BOSS露出尾部的弱点部位并发动猛攻。反复几个回合,我们就能轻松解决BOSS。

14层

BOSS	强属性	弱属性	能力效果
星のコカビイ	除暗属性以外全属性	暗	刚体

如果我们觉得这之前的BOSS战都很简单而放松警惕的话,那么在这里很有可能会吃亏。由于BOSS本体和小分身会不断地相互切换无敌状态,所以大家最好多使用范围攻击,比如巴卡斯的“ブラックホール・トレイン”以及蕾米的“弦月”和“荒燕”等。当BOSS释放分身来发动威力不俗的跟踪攻击时,切忌不要站在原地,及时进行回复也很关键。



20层——昂翼天使

BOSS	强属性	弱属性	能力效果
イセリア・クィーン	全属性	无	每隔一定时间 Rush 槽增加



准备 作为系列的最强敌人，昂翼天使（イセリア・クィーン）的实力自然不用多说。与她进行战斗时，比起防御力我们应该更注重在攻击输出方面的强化，而装备的重要性也远远胜于等级。即使是 9999 的防御力，正面与昂翼交手也扛不了两三下。所以在战斗前强化我方角色的攻击力是非常有必要的，另外还要给蕾米装备提升 Rush 槽增加量的道具。

战术 本场战斗中最麻烦的就是多名队员被全灭的情况，因此保持我方队伍分散是避免伤害的最基本原则。攻击方面，由于昂翼天使的 Rush 槽上升很快，以普通攻击对付爆气状态下的昂翼天使无异与以卵击石，只有爆 Rush 必杀才是最稳妥的进攻方式。装备了对应道具后，蕾米的“荒燕”一发就能蓄满 Rush 槽，配合另外一名角色共同发动攻击力翻倍的战斗技能后再释放 Rush 必杀，这样便能给予她不小的伤害。必杀结束后再次将队伍分散开，即使有队员被秒杀也不用担心，适时地进行复活并让一名角色起到牵制 BOSS 的作用即可。利用这个时间来蓄 Rush 槽，再发动下一轮的攻击。

昂翼天使的 HP 约被打掉一半之后，其能力会大幅强化，尤其是范围攻击“スーパーノヴァ”直接具有即死效果。我们的打法和之前没有变化，只是要更为注意队形的分散。让 BOSS 跟着我们的节奏走，其实胜利也并非难事。

窍门 让我方一名角色牵制住昂翼天使是本场战斗的关键，装备以“ブルータリスマン”合成出的“一定概率 HP 伤害值为 0”的防具，或者使用具有“60 秒气绝附带无敌效果”的道具“フェイントボトル”，都能在战斗中起到不错的效果。另外，对昂翼天使发动 sight out 可以在战斗中适当争取时间，但是不能用来组织攻击。（星の船 1 层被封印的宝箱中可以拿到“レシピメモ 25”可合成“ブルータリスマン”。）





再战昂翼天使

战胜了 WD 迷宫 20 层的昂翼天使以后，我们再去和圣域入口的 NPC 对话便能得到“レシピメモ 04（ヴァルキリーガーブ）”，再去 WD 找到行星商人惨太可以得到“レシピメモ 27（トライエンブレム）”。

完成了以上挑战，我们的战斗还没有结束。在 WD 迷宫的 22 层和 24 层仍然有更为强劲的昂翼天使在等着我们，通过外观可以分为两翼、四翼和六翼，实力逐渐变强（具体能力变化参见右表）。24 层以后的偶数层 BOSS 则均为六翼的昂翼天使。

昂翼天使能力对比			
昂翼天使 -20F（两翼）			
EXP	900000	Fol	4449
HP	13000000	MP	116240
ATK	6295	INT	5390
DEF	3794	HIT	1261
昂翼天使 -22F（四翼）			
EXP	900000	Fol	4449
HP	26000000	MP	127280
ATK	6313	INT	4997
DEF	3811	HIT	1303
昂翼天使 -24F（六翼）			
EXP	900000	Fol	4449
HP	39000000	MP	137680
ATK	6611	INT	5390
DEF	3825	HIT	1353

强力武器装备推荐

对付昂翼天使，战术和装备是同等重要的。除了前文中在合成部分提到的推荐装备，这里再向大家推荐一些其他的强力武器装备以及特殊合成效果。我们可以根据自己的需要和实际情况来选择最合适、最有效率的装备。

荐装备效果			
装备种类	特性名称	效果	合成道具
任意	攻击时に无数の魔力球を发射	攻击同时发射魔力球	リーブスライサー
武器	HP ダメージアップ +35%	HP 伤害值 +35%	アルティメットボム
	ATK+18%	ATK+18%	アタックシード＋
	攻击效果“スタン”	眩晕攻击效果	饮むなキケン！
防具	DEF+20%	DEF+20%	デフシード＋
	最大 HP+20%	最大 HP+20%	コンシード＋
装饰品	ラッシュゲージ增加量	Rush 槽增加量	骏马のスナップ

推荐武器装备			
种类	名称	可装备角色	获得方法
武器	インペリアルソード	艾基	IC 合成：锻冶
	メデューミスティックボウ	蕾米	IC 合成：锻冶
	オニックスサーベル	菲兹	IC 合成：锻冶
	神杖“光轮梦想”	莉姆尔	行星商人惨太
	纹章炮“テンペスト”	巴卡斯	IC 合成：机械
	秘爪“红莲鹰”	梅里库尔	WD 迷宫 10F、12F 随机宝箱
	ウィザードスタッフ	缪莉娅	IC 合成：细工
	ヴィクトリーランス	莎拉	IC 合成：锻冶
	クエイカーサイス	艾尔马托	IC 合成：锻冶
防具	ヴァリアントメイル	艾基、菲兹、艾尔马托	IC 合成：锻冶
	ユニバースアーマー		IC 合成：锻冶
	ソーサリーハードレザー	蕾米、梅里库尔	IC 合成：细工
	アブソリュートプロテクター		WD 迷宫 11F、13F、16F 随机宝箱
	ロストモナークプレート	巴卡斯	WD 迷宫 3F、5F 随机宝箱
	オーバーライドギア Ω		IC 合成：机械
	バーチュアスローブ	莉姆尔、缪莉娅、莎拉	IC 合成：细工
	ヴァルキリーガーブ		IC 合成：锻冶
腕部饰品	トライエンブレム	全体角色	行星商人惨太
胸部饰品	シングル优胜メダル	全体角色	斗技场

合成所需稀有素材入手方法	
名称	入手方法
ガブリエ・セレスタの羽根	七星洞窟击败加百列
ムーナイト	WD 迷宫 1 ~ 10 层敌人“ジェイドゴーレム”掉落
贤者の石	WD 迷宫 11 ~ 15 层敌人“ダマスクス・フォート”掉落
	WD 迷宫 16 层以后敌人“グリムリーパー”掉落
龙神のうろこ	WD 迷宫 16 层以后敌人“ダラゴンドミネーター”掉落
マイクロヘビーイオンコライダー	WD 迷宫 11 层以后敌人“リトルミュータント”掉落

战斗收集攻略

说明与准备

①关于战斗收集的出现条件：由于每个角色的全部战斗收集项目并不是一次性出现的，所以有部分收集需要满足特定条件才能开启。这些条件基本是和其他战斗收集是联动的，因此不必刻意去达成。部分战斗收集满足出现条件时会将达成次数清零，不过这对我们的影响并不大。

②和前作一样，游戏中最让玩家头疼的还是那些需要回复固定HP以及给予固定伤害值的收集。关于回复HP，这里建议大家时刻关注自己的最大HP，用不同等级的“ヒーリング”回复时会有100点HP的额外加成，计算百分比时取四舍五入；而固定伤害值的战斗收集，数值较低的尽量在游戏前期完成，后期需要不断用武器来调整ATK以获得理想输出，有时还得靠一点运气成分。

③关于伤害值99999的战斗收集，如果部分角色确实很难达成，这里也有个简单的实现方法。用防具或者饰品将该角色的最大HP提高到9999，战斗中满HP的状态下冲入敌人中使用道具“リスキー自爆ボム”，这样就能轻松实现伤害值99999。

④比较靠后的战斗收集，很多都是要以特定条件击败加百列或者昂翼天使之类的强敌，这些都需要角色本人完成。虽然不需要全程操作该角色本人，但在战斗结束时，玩家所控制的角色必须为本人，否则便视为失败。

⑤弱属性敌人及出现地点如下表：

属性耐性为 -20 的敌人		
属性	怪物	出现地点
土	ハストホーネット	七星洞窟：B1层～B3层
	クレイターペリュトン	七星洞窟：B1层～B3层
水	ホーンドトータス	惑星エイオス（第二次进入）：虫穴
	アーリー・サイナード	En II：圣域
火	ホーンドダートル	惑星レムリック：ヴァンエルム地区
风	真・アルマロス	惑星バロックダーク：异空间
雷	メタルゴーレム	En II：圣域への旧道
光	カーズドホラー	En II：圣域への旧道、圣域
	ミスフォーチュナー	WD迷宫：1层～5层

⑥每个角色都有击败自己的复制角色的战斗收集，它们都要需要被对应的角色本人亲自击败，这一点也务必不要忽视，否则就只能读档或者留到下一周目来完成了。



各人物复制角色出现地点	
人物	出现地点
艾基	WD迷宫16层BOSS战
蕾米	七星洞窟B4层BOSS战
菲兹	WD迷宫18层BOSS战
莉姆尔	WD迷宫18层BOSS战
巴卡斯	WD迷宫16层BOSS战
梅里库尔	WD迷宫18层BOSS战
缪莉娅	WD迷宫16层BOSS战
莎拉	七星洞窟B4层BOSS战
艾尔马托	七星洞窟B4层BOSS战

⑦回复固定HP的战斗收集是比较头疼的，因为游戏中的回复技能都是以百分比进行计算的，所以我们只能通过调整最大HP的数值来获得理想的HP。以下给出调整最大HP的效果以供大家参考：

合成道具	基础道具	效果
スプリガンジュエル	武器	①会心率上升、② ATK×2、最大HP减半
ファントムビートルジュエル	防具	①最大HP+500
	装饰品	①最大HP+300
エクスヒーリング	防具	①最大HP+200
	装饰品	①最大HP+100
ヒーリング	防具	①最大HP+40
	装饰品	①最大HP+20
コンシード+	防具	①最大HP+20%
	装饰品	①最大HP+10%
コンシード	防具	①最大HP+10%
	装饰品	①最大HP+5%
ルビー	防具	①最大MP+40、②最大HP-300
	装饰品	①最大MP+20、②最大HP-200
「コンバート」	防具	①最大HP-800、②最大MP+3
コカビエル・ピットジュエル	防具	①最大HP-30%
	装饰品	①最大HP-30%、② INT+10%

⑧战斗收集率达成奖励：

收集率	奖励
30%	追加战斗语音
50%	接触最高等级限制（Lv255）
75%	追加战斗语音
100%	CP点数奖励（+3）



全人物战斗收集



要点

①关于需要持续Rush状态的战斗收集，建议将BEAT.B升满，爆Rush后主动冲到HIT数较高的敌人中挨打；

② 052战斗收集只要不停地蓄气做出下蹲动作即可；

③ 054号战斗收集如果在流程中错过，可以去最终战前的异空间反复刷；

④ 073的6连锁战斗，我们可以再与幻影兵的8连战中实现，具体做法是第一场战斗不操作艾基，第二场之后再切换为艾基一直战斗到底，按照同样的方法读档也可以完成018、041、064号战斗收集。

序号	要求
001	击败敌人数100
002	连续首先攻击5次
003	以必杀技首先攻击
004	以必杀技击败敌人
005	先制战斗10次
006	最大伤害值100
007	发动sight out5次
008	以起身攻击击败敌人
009	HIT数合计1000
010	伤害数值55
011	击败敌人数200
012	Rush中20HIT
013	无装备获得胜利
014	1人完成10HIT
015	先制战斗30次
016	最大伤害值500
017	发动sight out20次
018	3连锁战斗胜利
019	担当战斗队长60分钟
020	以倒地攻击击败敌人
021	击败敌人数400
022	连续首先攻击10次
023	使用“ヒーリング”刚好回复被扣去的HP
024	Rush状态持续20秒钟
025	伤害数值555
026	先制战斗50次
027	最大伤害值1000
028	击败毒状态的敌人
029	连续正面攻击命中10次
030	HIT数合计3000
031	使用“グラン・ザッパー”击败敌人100次
032	通过人间知识获得掉落素材20次
033	击败敌人数700
034	斗技场单人20胜
035	1人完成20HIT
036	只用足技击败敌人
037	先制战斗100次
038	最大伤害值4000
039	发动sight out50次
040	Rush连携最大5连击
041	4连锁战斗胜利
042	斗技场单人50胜
043	击败敌人数1000
044	连续首先攻击20次
045	伤害数值5555
046	连续正面攻击命中30次
047	先制战斗200次
048	最大伤害值10000
049	HIT数合计10000
050	Rush连携最大6连击
051	按键输入次数10000
052	做出下蹲动作200次(蓄气)
053	通过人间知识获得掉落素材50次
054	以Rush连携击败“グリゴリ”
055	击败敌人数2000
056	Rush中50HIT
057	担当战斗队长120分钟
058	击败人间系敌人数200
059	先制战斗300次
060	最大伤害值30000
061	发动sight out200次
062	以Rush连携发动决之技
063	斗技场单人100胜
064	5连锁战斗胜利
065	击败敌人数4000
066	连续首先攻击30次
067	Rush状态持续30秒钟
068	最大伤害值50000
069	击败人间系敌人数500
070	HIT数合计30000
071	通过人间知识获得掉落素材100次
072	击败敌人数8000
073	6连锁战斗胜利
074	伤害数值55555
075	1人完成30HIT
076	以“レイジング・ストライク”击败敌人100次
077	击败毒状态的敌人100次
078	最大伤害值70000
079	发动sight out1000次
080	斗技场单人200胜
081	连续正面攻击命中50次
082	跳跃高度合计3776m
083	击败阿修雷(アシュレイ)
084	击败敌人数15000
085	连续首先攻击50次
086	Rush中100HIT
087	担当战斗队长180分钟
088	最大伤害值99999
089	斗技场单人50连胜
090	HIT数合计99999
091	按键输入次数100000
092	连续通过人间知识获得掉落素材2次
093	击败敌人数30000
094	Rush状态持续60秒钟
095	跳跃高度合计合计8848m
096	击败人间系敌人数999
097	击败自己的复制角色
098	通过人间知识获得掉落素材255次
099	无武器达成最大伤害值99999
100	5分钟内击败阿修雷(アシュレイ)



要点

①关于吸收 MP 的战斗收集，可以在七星洞窟的战斗中将蝙蝠聚集到一起使用“ダークネスブレード+”（绘画合成）；
②需要回避战斗不能的收集，最好用道具将自己 HP 减至 1，装备提高“ガッツ”概率的防具或宝石；
③ Long 和 Short 可以通过战斗画面左上方的图标来判别；
④一些需要 Rush 中达成高 HIT 的战斗收集，建议在装备上叠加“通常攻击判定”的效果（IC 细工制作“スレイヤーバングル”），BEAT.B 达到 20 级时 Rush 的增长也会加算，使用“荒燕”三连击便可轻松实现 100HIT。

序号	要求
001	未被锁定获得胜利
002	连续会心 3 次
003	回避状态异常
004	毒状态中回复 10 次
005	以“ガッツ”技能回避战斗不能
006	最大伤害值 100
007	只用跳跃攻击击败敌人
008	连续 Long 攻击命中 4 次
009	伤害数值 111
010	RushMAX 状态胜利
011	连续 0 伤害 5 次
012	以近身攻击击败敌人
013	连续会心 4 次
014	不 MP 消费胜利 20 次
015	对空攻击命中 2 名敌人
016	Rush 中 20HIT
017	以“ガッツ”技能回避战斗不能 10 次
018	最大伤害值 500
019	麻痹状态中回复 10 次
020	连续 Long 攻击命中 9 次
021	只用足技击败敌人
022	1 场战斗中 3 次从战斗不能中回复
023	连续 0 伤害 10 次
024	击败植物系敌人数 200
025	连续会心 5 次
026	干扰敌人咒文咏唱
027	只用足技击败敌人 20 次
028	以“ガッツ”技能回避战斗不能 30 次
029	最大伤害值 1000
030	击败麻痹状态的敌人
031	连续 Long 攻击命中 15 次
032	通过植物知识获得掉落素材 20 次
033	刚好 1 分击败敌人
034	在敌人背后会心一击
035	伤害数值 1111
036	连续会心 6 次
037	干扰敌人咒文咏唱 10 次
038	斗技场单人 20 胜
039	以“ガッツ”技能回避战斗不能 50 次
040	以“乱樱”击败敌人 100 次
041	最大伤害值 4000
042	诅咒状态中回复 10 次
043	连续 Long 攻击命中 22 次
044	连续状态异常回避 5 次
045	击败植物系敌人数 300
046	连续 0 伤害 20 次
047	在敌人弱点部位会心一击
048	连续会心 7 次
049	干扰敌人咒文咏唱 44 次
050	斗技场单人 50 胜
051	连续以“ガッツ”技能回避战斗不能 5 次
052	最大伤害值 10000
053	MP 吸收合计 5000
054	连续 Long 攻击命中 30 次
055	通过植物知识获得掉落素材 50 次
056	伤害数值 11111
057	毒状态中回复 99 次
058	干扰敌人咒文咏唱 99 次
059	Rush 中 50HIT
060	连续以“ガッツ”技能回避战斗不能 10 次
061	最大伤害值数值 30000
062	连续 Long 攻击命中 39 次
063	1 场战斗中 10 次从战斗不能中回复
064	连续 0 伤害 30 次
065	麻痹状态中回复 99 次
066	斗技场单人 100 胜
067	状态异常 3 种重复
068	干扰敌人咒文咏唱 144 次
069	MP 吸收合计 20000
070	连续以“ガッツ”技能回避战斗不能 15 次
071	最大伤害值 50000
072	植物系击败数 500
073	连续 Long 攻击命中 49 次
074	通过植物知识获得掉落素材 100
075	刚好 3 分钟击败敌人
076	一步未动获得胜利
077	干扰敌人咒文咏唱 200 次
078	诅咒状态中回复 99 次
079	击败麻痹状态的敌人 100 次
080	只用跳跃攻击击败敌人 100 次
081	不消费 MP 获得胜利 100 次
082	连续 Long 攻击命中 60 次
083	连续 0 伤害 40 次
084	斗技场单人 200 胜
085	以“天翔”击败敌人 100 次
086	干扰敌人咒文咏唱 255 次
087	MP 吸收合计 30000
088	Rush 中に 100HIT
089	最大伤害值 70000
090	状态异常 4 种重叠
091	斗技场单人 50 连胜
092	连续 Long 攻击命中 72 次
093	连续植物知识ドロップ 2 次
094	连续 0 伤害 50 次
095	植物系击败数 999
096	干扰敌人咒文咏唱 500 次
097	通过植物知识获得掉落素材 255
098	最大伤害值 99999
099	连续 Long 攻击命中 85 次
100	击败自己的复制角色



要点

①同时对多名敌人发动 sight out 需要菲兹在 BEAT.S 等级 17 习得特殊能力；
②而 070 号战斗收集只要以毒状态进入战斗后立刻对自己咏唱回复魔法便能完成；
③斗技场连胜的战斗收集在中途不可以存档或者读档；
④关于 090 号战斗收集，建议在惑星エイオス · 泷の洞窟与名为“ゲレル”的透明敌人战斗，ゲレル的 HP 在 30% 会分裂，利用这一特点多对其进行会心攻击，我们便能在 1 场战斗中获得多个晶格奖励。

序号	要求
001	击败 10 种敌人
002	战斗 50 次
003	只用武器攻击击败敌人
004	最大伤害值 100
005	以地属性咒文攻击敌人弱点属性
006	击败虫系敌人数 100
007	只用咒文击败敌人呢
008	1 场战斗中 3 次获得晶格奖励
009	敌人剩余 HP9
010	帮助毒状态的同伴回复
011	1 人完成 10HIT
012	战斗 100 次
013	愤怒 10 次
014	最大伤害值 500
015	以近身攻击击败敌人
016	连续眩晕敌人成功 2 次
017	同时对 2 名敌人 sight out
018	5 秒钟以内解除毒状态
019	使用“エネミーサーチ”10 次
020	Rush 中 10 次会心 HIT
021	击败 20 种敌人
022	战斗 200 次
023	敌人剩余 HP7
024	最大伤害值 1000
025	击败虫系敌人数 200
026	连续眩晕敌人成功 3 此
027	以技能“バーサーク”状态击败敌人
028	以技能“アイスニードル”冻结敌人
029	滞空时间合计 30 分钟
030	同时对 3 名敌人 sight out
031	敌人剩余 HP5
032	以冻结破坏击败敌人
033	战斗 333 次
034	愤怒 20 次
035	最大伤害值 4000
036	斗技场单人 20 胜
037	连续眩晕敌人成功 5 次
038	1 场战斗中 4 次获得晶格奖励
039	以毒状态获得胜利
040	1 人完成 20HIT
041	突刺攻击 1000 次
042	敌人剩余 HP4
043	击败 40 种敌人
044	战斗 500 次
045	以水属性咒文攻击敌人弱点属性
046	最大伤害值 10000
047	斗技场单人 50 胜
048	连续眩晕敌人成功 7 次
049	只用咒文击败敌人 100 次
050	同时对 4 名敌人 sight out
051	敌人剩余 HP3
052	攻击敌人弱点部位
053	战斗 777 次
054	战斗 777 次
055	愤怒 30 次
056	最大伤害值 30000
057	持续“バーサーク”状态 2 分钟
058	被盗取后让敌人逃掉
059	一步不动获得胜利
060	以暗属性咒文攻击敌人弱点属性
061	以技能“ロックレイン”完成 8HIT
062	同时对 5 名敌人 sight out
063	敌人剩余 HP2
064	击败 60 种敌人
065	战斗 1000 次
066	斗技场单人 100 胜
067	最大伤害值 50000
068	1 场战斗中 5 次获得晶格奖励
069	叠加技能“ワイズ”4 次
070	1 秒钟以内解除毒状态
071	敌人剩余 HP1
072	突刺攻击 2000 次
073	吸收地属性攻击
074	以技能“パイルハンマー”击败敌人 100 次
075	战斗 1500 次
076	愤怒 40 次
077	吸收水属性攻击
078	最大伤害值 70000
079	击败虫系敌人数 500
080	Rush 中 50 次会心 HIT
081	连续击败同种敌人 50 次
082	1 人完成 30HIT
083	吸收暗属性攻击
084	击败 100 种敌人
085	战斗 2000 次
086	斗技场单人 200 胜
087	持续“バーサーク”状态 5 分钟
088	以技能“リーブスライサーで”击败敌人 100
089	只用咒文击败敌人 255 次
090	1 场战斗中 8 次获得晶格奖励
091	斗技场单人 50 连胜
092	敌 130 种类击败
093	战斗 3000 次
094	同时对 6 名敌人 sight out
095	1 场战斗中愤怒 3 次
096	最大伤害值 99999
097	击败虫系敌人数 999
098	击败自己的复制角色
099	突刺攻击 3000 次
100	“グリゴリ”类敌人击败数 55



莉姆尔

要点

①莉姆尔 018 号让曼陀草（マンドラゴラ，惑星ローク）哭泣的战斗收集，发动 sight out 令曼陀罗草扎在地上，此时发动攻击便可令其哭泣；
②关于利用纹章术给敌人造成较大伤害的战斗收集，建议参照前文的弱点属性表格来有针对性地攻击；
③ 099 号战斗收集难度很高，最好与七星洞窟 B7 层或者异空间的弱火属性的 BOSS バラキエル战斗，因为对其内核攻击可以使伤害翻倍，不过 INT9999 也同样是必须条件。

序号	要求
001	以火属性咒文攻击敌人弱点属性
002	获得晶格奖励
003	以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 10 次
004	战斗不能 10 次
005	以近身攻击击败敌人
006	只用“ファイアボルト”获得胜利
007	倒地 40 次
008	未被锁定获得胜利
009	维持 RushMAX1 分钟
010	敌人全体逃走
011	最大伤害值 100
012	以雷属性咒文攻击敌人弱点属性
013	以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 30 次
014	以 MP0 获得胜利
015	连续沉默动人成功 3 次
016	只用“ウィンドブレード”击败敌人
017	伤害数值 123
018	让敌人“マンドラゴラ”哭泣
019	合计 10000Fol 金钱入手
020	发动技能“ハイド”20 次
021	击败沉默状态的敌人
022	最大伤害值 500
023	战斗中移动距离 1km
024	以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 80 次
025	战斗不能 30 次
026	以风属性咒文攻击敌人弱点属性
027	连续发动“エナジーシールド”2 次
028	倒地 100 次
029	前转移动距离 10km
030	以“ライトニングボルト”命中 3 名敌人
031	通过死灵知识获得掉落素材 20 次
032	最大伤害值 1000
033	1 场战斗中 20 次倒地
034	击败死灵系敌人数 100
035	以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 100 次
036	吸收火属性攻击
037	连续沉默敌人成功 5 次
038	斗技场单人 20 胜
039	倒地 200 次
040	伤害数值 1234
041	以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 200 次
042	击败盗贼系敌人数 100
043	最大伤害值 4000
044	发动技能“ハイド”20 次
045	连续以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 10 次
046	战斗不能 50 次
047	以“バーニング・スター”击败敌人 100 次
048	吸收雷属性攻击
049	连续发动技能“エナジーシールド”3 次
050	倒地 333 次
051	斗技场单人 50 胜
052	击败死灵系敌人数 300
053	通过死灵知识获得掉落素材 50 次
054	最大伤害值 10000
055	连续以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 20 次
056	吸收风属性攻击
057	回转 123 次
058	1 场战斗中召唤兽“ケルベロス”登场 10 次
059	一步未动获得胜利
060	连续沉默敌人成功 10 次
061	伤害数值 12345
062	击败盗贼系敌人数 300
063	最大伤害值 30000
064	连续以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 30 次
065	战斗不能 70 次
066	1 场战斗中 40 次倒地
067	斗技场单人 100 胜
068	合计获得 100000Fol 金钱
069	战斗中被变为南瓜
070	以南瓜状态获得胜利
071	通过死灵知识获得掉落素材 100 次
072	最大伤害值 50000
073	连续以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 40 次
074	发动技能“ハイド”100 次
075	击败死灵系敌人数 500
076	连续发动技能“エナジーシールド”4 次
077	连续通过死灵知识获得掉落素材 2 次
078	以技能“エクスプロージョン”完成 10HIT
079	最大伤害值 70000
080	击败盗贼系敌人数 999
081	回转 456 次
082	以“バーニング・スター”完成 12HIT
083	连续以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 50 次
084	战斗不能 100 次
085	击败沉默状态的敌人 100 次
086	以 MP1 获得胜利
087	斗技场单人 200 胜
088	击败昂翼天使（イセリア・クィーン）
089	以技能“グランド・フレイム”击败敌人 100 次
090	通过死灵知识获得掉落素材 255 次
091	最大伤害值 99999
092	合计获得 1000000Fol 金钱
093	连续以召唤兽“ケルベロス”击败敌人 60 次
094	斗技场单人 50 连胜
095	击败死灵系敌人数 999
096	以“バーニング・スター”完成 16HIT
097	击败自己的复制角色
098	击败敌人“メタルチンケ”99 次
099	技能“ファイアボルト”最大伤害值 99999
100	10 分钟内击败昂翼天使（イセリア・クィーン）



巴卡斯

要点

① 070 号消灭 100 个“コカビエル・ビット”的战斗收集，正常应该在圣域流程中的 BOSS 战时达成，若没有达成同样可以去最终战的异空间刷；
②需要保持伤害值为 0 的战斗收集其实也很简单，装备全属性防御的防具与使用魔法的敌人战斗便可以完成；
③ 关于 057 号战斗收集，建议在战斗设定中设置“セイント・バスター”、“ジャスティス・セイヴァー”、“ゴッド・スレイヤー”这 3 个必杀技，在战斗中只适用这些必杀技便能完成类似的战斗收集。



序号	要求
001	连续 Long 攻击命中 4 次
002	连续“ガード”防御 5 次
003	伤害值刚好将敌人击败
004	以最后一击结束战斗 10 次
005	最速战斗时间 90 秒钟
006	最大伤害值 500
007	跳跃攻击击败敌人 10 次
008	击败机械（メカ）系敌人数 100
009	紧急修复 16 次
010	以近身攻击击败敌人
011	刚好 1 分钟获得胜利
012	连续“ガード”防御 8 次
013	直接攻击オンリー击败
014	以最后一击结束战斗 30 次
015	伤害数值 512
016	最大伤害值 1000
017	连续 Long 攻击命中 8 次
018	发动 Rush30 次
019	击败烟雾状态的敌人
020	击败敌人（未倒地）30 次
021	以技能“サンダー・アーム”完成 8HIT
022	连续 0 伤害 15 次
023	跳跃攻击击败敌人 55 次
024	伤害数值 1024
025	以最后一击结束战斗 60 次
026	最速战斗时间 70 秒钟
027	最大伤害值 4000
028	击败机械（メカ）系敌人数 300
029	连续 Long 攻击命中 12 次
030	紧急修复 32 次
031	通过机械（メカ）知识获得掉落素材 20 次
032	伤害数值 4096
033	连续“ガード”防御 11 次
034	伤害值刚好将敌人一击击败
035	以最后一击结束战斗 100 次
036	刚好 2 分钟获得胜利
037	最大伤害值 10000
038	斗技场单人 20 胜
039	发动 Rush60 次
040	跳跃攻击击败敌人 255 次
041	击败敌人（未倒地）100 次
042	持续 Rush 状态 15 秒钟
043	伤害数值 16384
044	连续 Long 攻击命中 16 次
045	连续以最后一击结束战斗 10 次
046	最快战斗时间 50 秒钟
047	最大伤害值 30000
048	以技能“ブラックホール・トレイン”命中 3 名敌人
049	斗技场单人 50 胜
050	伤害数值 32768
051	通过机械（メカ）知识获得掉落素材 50 次
052	连续“ガード”防御 14 次
053	以 Long 攻击命中烟雾状态的敌人
054	连续以最后一击结束战斗 15 次
055	击败机械（メカ）系敌人数 500
056	连续 Long 攻击命中 30 次
057	只用辅助机械“サポートメカ”击败敌人
058	发动 Rush99 次
059	紧急修复 64 次
060	连续击败敌人（未倒地）32 次
061	刚好 3 分钟获得胜利
062	连续 0 伤害 25 次
063	斗技场单人 100 胜
064	连续以最后一击结束战斗 20 次
065	最速战斗时间 30 秒钟
066	最大伤害值 50000
067	持续 Rush 状态 20 秒钟
068	连续 Long 攻击命中 50 次
069	通过机械（メカ）知识获得掉落素材 100 次
070	圣域“コカビエル・ビット”的击败数达到 100
071	连续“ガード”防御 17 次
072	击败烟雾状态的敌人数 100
073	连续以最后一击结束战斗 30 次
074	伤害数值 65536
075	最大伤害值 70000
076	连续通过机械（メカ）知识获得掉落素材 2 次
077	发动 Rush150 次
078	紧急修复 256 次
079	连续击败敌人（未倒地）64 次
080	刚好 5 分钟获得胜利
081	持续 Rush 状态 30 秒钟
082	无操作获得胜利
083	斗技场单人 200 胜
084	连续以最后一击结束战斗 40 次
085	最速战斗时间 20 秒钟
086	最大伤害值 99999
087	连续 0 伤害 35 次
088	连续 Long 攻击命中 80 次
089	斗技场单人 50 连胜
090	击败的自己的复制角色
091	连续 2 次伤害值刚好将敌人击败
092	连续“ガード”防御 20 次
093	击败机械（メカ）系敌人数 999
094	连续以最后一击结束战斗 50 次
095	最速战斗时间 10 秒钟
096	通过机械（メカ）知识获得掉落素材 255 次
097	发动 Rush255 次
098	以“ゴッドスレイヤー”击败敌人 100 次
099	连续击败敌人（未倒地）128 次
100	持续 Rush 状态 120 秒钟



要点

①关于 Rush 状态下需要达成高 HIT 的战斗收集，可以与七星洞窟的金属盗贼或者圣域的 BOSS 战斗比较容易实现，装备适当卸下点也无妨；

②与 034 号类似的需要干扰盗贼逃跑的战斗收集，必须在盗贼开始逃跑到逃掉之前进行干扰，除了攻击和施以异常状态等通常打法，建议使用威力较小的"小型爆弹"，这样有很高的概率阻止对方逃走；

③梅里库尔 1 人完成指定 HIT 数的战斗收集中途不能有同伴插手，否则就不算个人 HIT；

④ 097 的战斗收集也与之类似，玩家在中途不能切换角色，必须保证战斗结束时所操作的为梅里库尔，不然该战斗收集就会重新计算。

序号	要求
001	最大伤害值 500
002	只用必杀技击败敌人
003	1 人完成 10HIT
004	以起身攻击击败敌人
005	HIT 数合计 1000
006	最长战斗时间 5 分
007	击败鸟系敌人数 100
008	以必杀技首先攻击
009	偷盗食物
010	伤害数值 777
011	最大伤害值 1000
012	以背后攻击击败敌人
013	Rush 中 25HIT
014	连续以道具回复 HP20 次
015	Rush 中 20 次会心 HIT
016	以技能"ガッツ"回避战斗不能
017	连续获得晶格奖励 10 次
018	只用足技击败敌人
019	偷盗成功 10 次
020	1 人完成 15HIT
021	从敌人的背后发动会心一击
022	最大伤害值 4000
023	只用必杀技击败敌人 20 次
024	攻击敌人的弱点部位
025	以"バーサーク"的状态击败敌人
026	击败鸟系敌人数 200
027	HIT 数合计 3000
028	偷盗饰品
029	伤害数值 7777
030	偷盗成功 20 次
031	通过鸟知识获得素材掉落 20 次
032	最大伤害值 10000
033	以技能"ガッツ"回避战斗不能 10 次
034	干扰敌人的逃走
035	斗技场单人 20 胜
036	未停步获得胜利胜利
037	连续获得晶格奖励 20 次
038	只用起身攻击击败敌人
039	1 人完成 20HIT
040	偷盗成功 30 次
041	对下落中的敌人发动"フラッシュ・ミャリオット"
042	最大伤害值 30000
043	只用必杀技击败敌人 70 次
044	斗技场单人 50 胜
045	HIT 数合计 10000
046	最长战斗时间 10 分
047	连续以道具回复 30 次
048	以"エア・サーカス"击败敌人 100 次
049	HIT 数合计 20000
050	以技能"ガッツ"回避战斗不能 30 次
051	偷盗成功 40 次
052	通过鸟知识获得素材掉落 50 次
053	偷盗防具
054	击败鸟系敌人数 300
055	1 人完成 25HIT
056	战斗中移动距离 42.195km
057	连续跳跃 55 次
058	Rush 中 55HIT
059	夺回被盗的金钱
060	连续获得晶格奖励 30 次
061	偷盗成功 50 次
062	斗技场单人 100 胜
063	最大伤害值 50000
064	只用必杀技击败敌人 200 次
065	以南瓜状态击败敌人
066	以技能"マックス・エクステンション"命中 3 名敌人
067	对 1 名敌人发动 10 次
068	HIT 数合计 30000
069	偷盗武器
070	连续以技能"ガッツ"回避战斗不能 5 次
071	发动 sight out20 次
072	通过鸟知识获得素材掉落 100 次
073	最大伤害值 70000
074	连续通过鸟知识获得素材掉落 2 次
075	滞空时间合计 60 分钟
076	1 人完成 30HIT
077	击败鸟系敌人数 500
078	连续以技能"ガッツ"回避战斗不能 10 次
079	以技能"マックス・エクステンション"命中 5 名敌人
080	伤害数值 77777
081	发动 sight out50 次
082	斗技场单人 200 胜
083	最大伤害值 99999
084	只用必杀技击败敌人 500 次
085	连续获得晶格奖励 40 次
086	击败加百列（ガブリエ・セレスタ）
087	以技能"スクリュー・スパイク"击败敌人 100 次
088	HIT 数合计 99999
089	斗技场单人 50 连胜
090	最长战斗时间 15 分钟
091	发动 sight out200 次
092	对 1 名敌人发动 sight out30 次
093	通过鸟知识获得素材掉落 255 次
094	1 人完成 35HIT
095	击败鸟系敌人数 999
096	Rush 中 120HIT
097	连续获得晶格奖励 50 次
098	击败自己的复制角色
099	发动 sight out1000 次
100	10 分钟以内击败加百列（ガブリエ・セレスタ）



要点

① 034 号战斗收集，无咏唱时间发动咒文只要事先在战斗设定中以连续技的方式设定好纹章术便能完成；

②吸收 MP 的战斗收集参见蕾米；

③在 090 号战斗收集若想保证不被敌人干扰，我们可以利用同伴的"挑拨"技能吸引火力；

④和莉姆尔一样，缪莉娅要想完成 091 号战斗收集，同样要利用"攻击バラキエル内核伤害值翻倍"这一特点；

序号	要求
001	未被锁定获得胜利
002	以雷属性咒文攻击敌人弱点属性
003	以最近距离对敌人发动咒文
004	MP 吸收合计 200
005	只用近身攻击击败敌人
006	愤怒 10 次
007	战斗 1 小时以上
008	发动 Rush30 次
009	击败魔物系敌人数 100
010	只用道具击败敌人
011	连续 0 伤害 5 次
012	只用咒文击败敌人
013	MP 吸收合计 1000
014	连续咒文咏唱成功 10 次
015	最大伤害值 1000
016	以水属性咒文攻击敌人弱点属性
017	战斗 2 小时以上
018	以"バーサーク"状态击败敌人
019	以冻结破坏击败敌人
020	击败距离 20m 以上的敌人
021	以毒状态的伤害击败敌人
022	连续 MP 消费胜利 10 次
023	使用"ヒーリング"刚好回复被扣去的 HP
024	以技能"ライトニングブラスト"命中 3 名敌人
025	MP 吸收合计 5000
026	只用咒文击败敌人 10 次
027	最大伤害值 4000
028	斗技场单人 20 胜
029	战斗 3 小时以上
030	发动 Rush60 次
031	以 3 种属性攻击击败敌人
032	通过魔物知识获得素材掉落 20 次
033	连续咒文咏唱成功 20 次
034	不咏唱发动咒文
035	愤怒 20 次
036	MP 吸收合计 10000
037	连续 0 伤害 10 次
038	最大伤害值 10000
039	以暗属性咒文攻击敌人弱点属性
040	战斗 4 小时以上
041	斗技场单人 50 胜
042	以技能"シャドウニードル"击败敌人 100 次
043	吸收雷属性攻击
044	咒文咏唱成功 50 次
045	连续咒文咏唱成功 50 次
046	MP 吸收合计 30000
047	连续 0 伤害 20 次
048	最大伤害值 30000
049	连续 MP 消费胜利 30 次
050	击败魔物系敌人数 300
051	战斗 5 小时以上
052	发动 Rush99 次
053	通过魔物知识获得素材掉落 50 次
054	以"ディープフリーズ"冻结 2 名敌人
055	MP 吸收合计 50000
056	只用咒文击败敌人 100 次
057	对濒死状态的 4 名同伴发动"フェアリーヒール"
058	最大伤害值 50000
059	斗技场单人 100 胜
060	战斗 6 小时以上
061	愤怒 30 次
062	吸收水属性攻击
063	只用道具击败敌人 50 次
064	1 场战斗中愤怒 2 次
065	连续发动技能"ファーストエイド"2 次
066	MP 吸收合计 70000
067	连续 MP 消费胜利 50 次
068	连续 0 伤害 30 次
069	以 4 种属性攻击击败敌人
070	最大伤害值 70000
071	吸收暗属性攻击
072	战斗 7 小时以上
073	发动 Rush150 次
074	通过魔物知识获得素材掉落 20 次
075	只用毒状态的伤害击败敌人
076	连续以"ガッツ"技能回避战斗不能 10 次
077	愤怒 40 次
078	以技能"プラズマサイクロン"击败敌人 100 次
079	MP 吸收合计 99999
080	连续通过魔物知识获得素材掉落 2 次
081	击败魔物系敌人数数 500
082	连续 0 伤害 40 次
083	斗技场单人 200 胜
084	战斗 8 小时以上
085	以技能"ダークイーター"击败敌人 100 次
086	以冻结破坏击败敌人数 100
087	连续 0 伤害 50 次
088	斗技场单人 50 连胜
089	以技能"ディープフリーズ"冻结 3 名敌人
090	连续咒文咏唱成功 100 次
091	最大伤害值 99999
092	战斗 9 小时以上
093	发动 Rush255 次
094	击败自己的复制角色
095	1 场战斗中に 3 次愤怒发生
096	咒文发动 999 次
097	连续 MP 消费胜利 100 次
098	通过魔物知识获得素材掉落 255 次
099	战斗 10 小时以上
100	击败魔物系敌人数数 999



要点

①关于弱点属性伤害：斗技场团队战排名91位敌人弱雷属性，斗技场团队战排名95位敌人弱光属性；

②071号需要迅速复活同伴的战斗收集，我们要将同伴的战斗指令设置为“なにもするな”，之后看准其HP被扣为0的时机，预先判定发动复活技能的时机；

③074号战斗收集与前几名角色类似；

序号	要求
001	HP 回复值 777
002	只用武器攻击击败敌人
003	逃走成功 20 次
004	跳跃 100 次
005	攻击敌人弱点部位
006	HP 吸收合计 3000
007	风属性咒文で弱点属性攻击
008	最大伤害值 1000
009	帮助麻痹状态的同伴回复
010	以技能“ウィンドブレード”命中 3 名敌人
011	空中敌人击败数 10
012	以近身攻击击败敌人
013	逃走成功 40 次
014	跳跃 300 次
015	击败动物系敌人数 100
016	HP 吸收合计 4000
017	光属性咒文で弱点属性攻击
018	最大伤害值 4000
019	帮助毒状态的同伴回复
020	咒文咏唱中获得胜利
021	只用技能“シャイニィランサー”击败敌人
022	吸收风属性攻击
023	逃走成功 60 次
024	跳跃 500 次
025	吸收光属性攻击
026	以雷属性咒文攻击敌人弱点属性
027	帮助沉默状态的同伴回复
028	最大伤害值 10000
029	HP 吸收合计 5000
030	通过动物知识获得素材掉落 20 次
031	空中敌人击败数 100
032	MP 吸收合计 200
033	逃走成功 100 次
034	以冻结破坏击败敌人
035	跳跃 777 次
036	斗技场单人 20 胜
037	吸收雷属性攻击
038	帮助战斗不能的同伴回复 20 次
039	帮助诅咒状态的同伴回复
040	最大伤害 30000
041	战斗中 10 次咏唱 HP 回复咒文
042	HP 吸收合计 8000
043	对濒死状态的 4 名同伴发动“フェアリーヒール”
044	HP 回复值 7777
045	滞空时间合计 30 分钟
046	MP 吸收合计 1000
047	连续逃走成功 10 次
048	跳跃 1000 次
049	战斗中变成南瓜
050	斗技场单人 50 胜
051	帮助南瓜状态的同伴回复
052	最大伤害值 50000
053	HP 吸收合计 12000
054	通过动物知识获得素材掉落 50 次
055	空中敌人击败数 500
056	MP 吸收合计 5000
057	连续逃走成功 20 次
058	跳跃 1500 次
059	击败动物系敌人数 300
060	帮助战斗不能的同伴回复 99 次
061	帮助冻结状态的同伴回复
062	最大伤害值 70000
063	HP 吸收合计 20000
064	以技能“トルネード”同时命中 2 名敌人
065	对同伴施加“グロース”状态 4 次
066	滞空时间合计 60 分钟
067	MP 吸收合计 10000
068	连续逃走成功 30 次
069	跳跃 2000 次
070	连续以“ガッツ”技能回避战斗不能失败 10 次
071	1 秒钟以内帮助同伴回复战斗不能
072	以咒文回复气绝状态
073	斗技场单人 100 胜
074	最大伤害值 99999
075	HP 吸收合计 30000
076	通过动物知识获得素材掉落 100 次
077	空中敌人击败数 1000
078	MP 吸收合计 30000
079	击败动物系敌人数 500
080	跳跃 3333 次
081	帮助战斗不能的同伴回复 300 次
082	连续通过动物知识获得素材掉落 2 次
083	斗技场单人 200 胜
084	HP 吸收合计 50000
085	以技能“ブラストハリケーン”击败敌人 100 次
086	HP 回复值 77777
087	MP 吸收合计 50000
088	击败最终 BOSS “サタナイル”
089	跳跃 4444 次
090	斗技场单人 50 连胜
091	以技能“ノーティスライト”命中 3 名敌人
092	滞空时间合计 90 分钟
093	通过动物知识获得素材掉落 255 次
094	战斗中变成南瓜 100 次
095	MP 吸收合计 99999
096	击败自己的影子角色
097	跳跃 5555 次
098	帮助战斗不能的同伴回复 999 次
099	击败动物系敌人数 999
100	5 分钟内击败最终 BOSS “サタナイル”



要点

①想要瞬杀金属盗贼，建议先在斗技场单人赢200场获得特殊装备“チンケスレイヤー”；

②077号战斗收集可以在武器上合成“小恶魔の咒符”，这样能在战斗给敌人附加诅咒状态；

③083号战斗收集看似复杂，但其实只要利用斗技场战斗中敌人不会掉落任何道具这一特性即可；



④100号战斗收集需要注意的是，晶格奖励的HP回复同样会让连携中断，战斗时要务必避免。

序号	要求
001	挑发 20 次
002	伤害数值 999
003	最大伤害值 1000
004	以 HP5 获得战斗胜利
005	一击击败敌人 10 次
006	击败虫系敌人数 100
007	发动 sight out20 次
008	以倒地攻击击败敌人
009	击败数 108
010	首先攻击 30 次
011	连续胜利 30 次
012	以“バーサーク”状态击败敌人
013	最大伤害值 4000
014	瞬杀金属盗贼敌人
015	一击击败敌人 40 次
016	伤害数值 4444
017	只用咒文击败敌人
018	发动 sight out50 次
019	持续“バーサーク”状态 2 分钟
020	击败 Rush 中的敌人
021	最大伤害值 10000
022	偷袭战斗胜利 30 次
023	斗技场单人 20 胜
024	最大伤害 20000
025	以 HP4 获得战斗胜利
026	一击击败敌人 100 次
027	击败诅咒状态的敌人
028	击败敌人数 200
029	伤害数值 9999
030	击败敌人数 400
031	通过虫知识获得素材掉落 20 次
032	连续无伤害胜利 10 次
033	挑发 100 次
034	最大伤害值 30000
035	首先攻击 100 次
036	一击击败敌人 300 次
037	瞬杀金属盗贼敌人数 50
038	发动 sight out200 次
039	斗技场单人 50 胜
040	背后攻击で击败
041	击败敌人数 666
042	伤害数值 44444
043	击败虫系敌人数 300
044	最大伤害值 50000
045	偷袭战斗胜利 60 次
046	连续一击击败敌人 10 次
047	敌人全体逃走
048	以 HP3 获得战斗胜利
049	持续“バーサーク”状态 5 分钟
050	以技能“ロックレイン”完成 8HIT
051	通过虫知识获得素材掉落 50 次
052	连续无伤害胜利 20 次
053	击败敌人数 1000
054	连续“ガード”防御 15 次
055	连续一击击败敌人 20 次
056	最大伤害值 70000
057	连续未获得素材掉落 10 次
058	发动 sight out1000 次
059	连续给予相同伤害值 2 次
060	击败敌人数 2000
061	斗技场单人 100 胜
062	首先攻击 200 次
063	挑发 200 次
064	最大伤害值 99999
065	Over Kill 伤害值 30000
066	连续一击击败敌人 30 次
067	击败敌人数 4444
068	以 HP2 获得战斗胜利
069	击败虫系敌人数 500
070	担任战斗队长 120 分钟
071	通过虫知识获得素材掉落 100 次
072	偷袭战斗胜利 100 次
073	斗技场单人 150 胜
074	瞬杀金属盗贼敌人数 100
075	连续一击击败敌人 40 次
076	首先 300 次
077	击败诅咒状态的敌人 100 次
078	连续“ガード”防御 20 次
079	击败敌人数 8000
080	不回复 HP 获得 50 连胜
081	斗技场单人 200 胜
082	连续通过虫知识获得素材掉落 2 次
083	连续未获得素材掉落 20 次
084	连续“ガード”防御 30 次
085	连续一击击败敌人 50 次
086	击败虫系敌人数 999
087	以 HP1 获得战斗胜利
088	击败自己的复制角色
089	击败敌人数 15000
090	Over Kill 伤害值 90000
091	斗技场单人 50 连胜
092	挑发 300 次
093	首先攻击 500 次
094	挑拨加百列“ガブリエ・セレスタ”10 次
095	连续一击击败敌人 60 次
096	通过虫知识获得素材掉落 255 次
097	挑拨昂翼天使“イセリア・クイーン”10 次
098	击败敌人数 30000
099	不回复 HP 获得 100 连胜
100	连续 HP5% 以下击败敌人 100 次



文 炎骑士 美编 心の永恒

制作《生化危机 5》是一项浩大的工程，游戏实际玩起来同样也是一项浩大的工程。以双人合作为卖点的主线流程、丰富的道具收集要素以及大量的档案资料……。当然，还有已经成为系列精髓的佣兵模式。尽管游戏的整体架构延续自前作，让许多老玩家感到新意不足，但无论怎么说，仅仅从“好玩”这一点出发，游戏的总体素质就已经达到了很高的程度。如果你对这款游戏有足够的兴趣，并且还没有来得及亲身一试，那么不妨将本篇攻略作为游戏时的参考。它将帮助你更好地体验这款历时四年打造出来的超级大作。

生化危机5		Copcom	动作射击
X360	Biohazard 5		日版
	2009年3月5日	1～2人	8800日元
	无对应周边		

键位布局一览

键位	TYPE A	TYPE B	TYPE C	TYPE D
左摇杆	角色移动	角色移动	法向移动	法向移动
右摇杆	调整视点	调整视点	调整移动方向	调整移动方向
左摇杆↓+A	快速转身	快速转身	快速转身	快速转身
十字键	装备热键/交易数量调整	装备热键/交易数量调整	装备热键/交易数量调整	装备热键/交易数量调整
A	加速移动/弹药装填	加速移动/弹药装填。	加速移动/弹药装填	加速移动/弹药装填
B	搭档指令	搭档指令	搭档指令	搭档指令
Y	打开即时道具菜单	打开即时道具菜单	打开即时道具菜单	打开即时道具菜单
X	QTE指令/射击、投掷或挥刀	QTE指令	QTE指令/射击、投掷或挥刀	QTE指令
RB	打开地图	打开地图	打开地图	打开地图
RT	举枪/投掷物	搭档定位/射击、投掷或挥刀	举枪/投掷物	搭档定位/射击、投掷或挥刀
LB	搭档定位	举刀	搭档定位	举刀
LT	举刀	举枪/投掷物	举刀	举枪/投掷物
同时按下左右摇杆	挑衅	挑衅	挑衅	挑衅
START	游戏菜单	游戏菜单	游戏菜单	游戏菜单
BACK	结束游戏	结束游戏	结束游戏	结束游戏
导航键	系统菜单	系统菜单	系统菜单	系统菜单

TYPE A：基于《生化危机4》的控制方式
TYPE B：针对新系统改良而来的全新控制方式
TYPE C：在TYPE A基础上加入FPS操作元素的控制方式
TYPE D：在TYPE B基础上加入FPS操作元素的控制方式

特殊操作技巧

道具栏快速装填

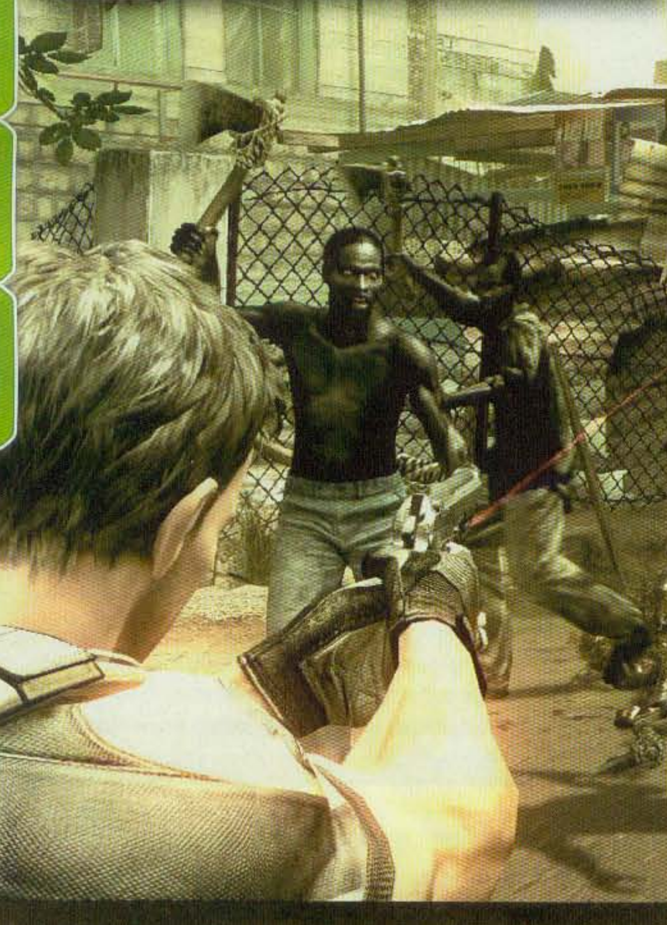
武器装填速度过慢的问题一直困扰着部分玩家，其实，只要在游戏中打开道具菜单，选定需要装填的弹药，然后将光标移动至待装填的武器上，随后再按下X键“释放”，即可作到对该武器的快速装填。通过这种方式可以大幅度缩短装填所需要的时间，如果能够掌握好实际，在诸如攀爬梯子、发动体技攻击的间隙进行快速装填，那么甚至可以作到时间的零消耗。这一点在佣兵模式时是十分重要的。

无敌时间

发动体技攻击、被爆炸波及后作出防御动作、摆脱敌人束缚的一瞬间、捡起道具、攀爬、翻越、跳跃等动作的过程中都存在无敌时间，合理利用无敌时间可以巧妙地避开敌人的攻击，并且可以抓住时机对敌人展开攻击。

Quike Time Event

本作的QTE延续自前作，并且更加系统化和实用化。游戏中的QTE分为应对特殊事件的按键提示和在战斗过程中的攻击/回避动作提示两大类。前一种QTE为固定存在，玩家只要触发对应的情节就会自动进入。相对应的，如果没能及时作出反应，那么玩家操纵的角色就会受到较大的伤害甚至直接死亡。对于战斗中的QTE动作，则往往是在令敌人出现硬直状态后进行追加攻击的手段。并且，本作中的QTE攻击手段比前作更加丰富，由此衍化而来的体技攻击系统是本作的一大亮点，如果能够熟练运用，不仅可以令战斗变得更加简单，而且还会进一步提高游戏的耐玩度。



地图图标解读

图标	说明
	单一道具标注点
	复数道具标注点
	爆炸物或变压器
	梯子
	机枪塔
	钥匙或门卡
	金钱
	宝物
	BSAA徽章
	随机道具
	手枪弹药
	霰弹枪弹药
	机关枪弹药
	步枪弹药
	大威力手枪弹药
	破片手榴弹
	燃烧弹
	闪光弹
	地雷
	绿色药草
	红色药草
	急救喷雾剂
	蛋

图标	说明
	M92F手枪
	Ithaca M37霰弹枪
	M3霰弹枪
	Jail Breaker霰弹枪
	VZ61机关枪
	H&K MP5机关枪
	AK-74机关枪
	SIG 556机关枪
	S75狙击步枪
	Dragunov SVD狙击步枪
	H&K PSG-1狙击步枪
	S&W M29大威力转轮手枪
	L.Hawk大威力手枪
	火箭筒
	火焰喷射器
	激光目标指示器
	榴弹发射器
	炸裂榴弹
	电击榴弹
	酸弹
	冷冻榴弹
	燃烧榴弹
	闪光榴弹

Chapter 1-1 BACK ALLEY 小巷

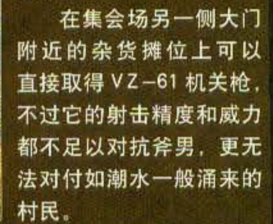
在最初的市镇上行动时不用担心被不怀好意的当地人袭击，与雷纳德·费舍尔（Reynard Fisher）取得联系之后可以获得M92F手枪，随后将只有装备上武器之后才能继续进行游戏。待雷纳德离开之后即可按照地图提示行动。前进的途中会触发一段有关传播寄生虫的剧情，并且要将已经感染寄生虫的村民迅速干掉。从二楼窗户飞身跃下之后不久便会遭遇大批暴民。在弹药缺乏的一周目中，建议不要与敌人过多纠缠，只要立刻跑进小屋就可以暂时脱险。当然，如果弹药充足，那么在坚持到消灭此处出现的手持炸药的敌人后，则可以得到一枚独一无二的宝石。



Chapter 1-1 Public Assembly 集会场

对于一周目的玩家来说，集会场的战斗是比较考验操作技巧的。战斗开始后首先要在初期的小屋内坚守一段时间，此时可以通过推动柜子挡住门窗来拖延时间。一段时间之后，大量村民就会破门而入，作为BOSS的斧男也会出现。此处的战斗要点在于尽可能避免被村民围攻，否则在村民和斧男的夹攻下很容易导致GAME OVER。一周目游戏的特点是弹药稀缺，所以建议玩家在依托场景中的建筑与敌人周旋，而不是直接从正面与斧男发生冲突。特别指出的是，当斧男出现后，只要由打开的闸门进入集会场，那么坚持一段时间就会出现援兵；如果坚持在闸门里侧的小屋区域战斗，那么无论如何也不会有增援出现。另外，如果执意要以手枪去对付斧男，那么就要尽量命中他的头部。连续多次命中即可使其进入硬直状态，随后可以接近用体技攻击进行追打。如此反复多次即可将斧男击倒。在援兵出现之前或在闸门里侧区域将斧男击倒，还可以得到一件宝物。





在集会场另一侧大门附近的杂货摊位上可以直接取得VZ-61机关枪，不过它的射击精度和威力都不足以对抗斧男，更无法对付如潮水一般涌来的村民。

Chapter 1-2 URBAN DISTRICT 城区



初始位置不远处的建筑二楼内放置有一把钥匙，穿过小巷从另一侧的梯子处可以将谢娃送上去取得钥匙。取得钥匙后可以在地图上出现一个蓝色标注的房屋，利用获得的钥匙打开房门可以拿到游戏中的第一支霰弹枪Ithaca M37。进入地图南端的建筑二楼后，在阳台上的箱子里可以得到一件独一无二的宝物。遭遇感染寄生虫的金发女后随之会不断有敌人出现。如果不想与敌人长时间纠缠，那么在将金发女解决之后就可以离开了。注意在射杀金发女头部爆出的寄生虫之后可以得到一件宝物。

Chapter 1-2 ABANDONED BUILDING & FURNACE FACILITY 废弃建筑与焚化场

进入建筑之后不会立刻遭遇敌人，一路向上来到三楼会触发剧情：克里斯和谢娃二人见到了只剩下半条命的Alpha小队队长德坎特，他将储存有重要数据的硬盘递给克里斯后不久就咽了气。乘坐电梯来到焚化场后不久就可以看到一扇锁住的门，开门用的钥匙在走廊尽头焚化间中的一名BSAA队员尸体上。取得钥匙后返回此处便会引发一场恶战。

BOSS 触手怪

对付触手怪的要点在于用重火力对其造成持续性伤害。当然，对于一周目时玩家来说，最稳妥的办法是通过引爆焚化间的两个燃料钢瓶对触手怪造成伤害，然后通过双人的协同操作引诱对方进入焚化室，最后扳动开关将触手怪直接烧死。用这种办法对付触手怪的要点在于掌握好扳动开关的时机：一来要确保将触手怪引入焚化室并在此处将其打出硬直状态，否则行动迅速的触手怪会很快爬出焚化室，从而导致焚化失败；二来在启动开关之前要确认另一名角色已经离开焚化室，否则被困在焚化室内的角色会被直接烧死。与触手怪周旋的过程中要避免过分靠近对方，否则很容易受到较高的持续性伤害甚至直接毙命。另外，如果装备有重武器且弹药充足，那么也可以直接轰杀触手怪。用这种方式干掉它之后还可以得到一件宝物。



Chapter 2-1 STORAGE FACILITY & THE BRIDGE 仓库与大桥

初始位置的仓库中没有任何敌人，在此处可以获得一支MP5机关枪。行至集装箱区域后会第一次遭遇寄生犬，另外还要小心布置在此处的触发式炸弹。如果不当心被头部裂开的寄生犬扑倒，就要快速转动摇杆来摆脱，否则角色的体力就会迅速下降直至死亡。通过集装箱区域后会有一定数量的村民和寄生犬同时出现，并且还会出现一个黑胖子。

跳过桥头的裂缝之后会遭遇飞驰而来的卡车，此时要迅速瞄准桥上的油桶射击，引爆的油桶可以将卡车直接炸翻。另外，如果枪法够准，那么也可以直接瞄准司机射击。解决掉卡车之后，桥的对面会出现一批手持弩机的村民，建议站在原地依托卡车残骸对村民进行射击，引爆剩余的油桶可以迅速解决出现的敌人。进入大桥对面的下水道之后会先后遭遇两批寄生犬，不要掉以轻心。



Chapter 2-1 THE PORT 港口

穿过下水道之后会首次遭遇到蝙蝠形寄生虫，由于这种敌人的攻击方式是接近角色后用身体末端的勾爪将角色吊起，因此只要保持一定距离就可以避免受到伤害。进入港口之后进入地图提示的小屋之后可以在房梁上吊挂的尸体上获得一枚钥匙，可以用来打开通向船坞的铁门，进而来到港口集市的另一侧。须要注意的是，在拿到钥匙之后，敌人会不断从四面八方出现，当玩家通过船坞来到港口集市的另一侧后，我方的增援就会到达。注意在对付此处敌人的同时要与敌人保持一定距离，否则援兵射来的火箭弹会对玩家造成误



伤。港口区域的敌人之中又两个黑胖子敌人须要注意，干掉他们可以获得对应的宝物。另外，在出口附近的一间屋子内还可以得到游戏中的第一支狙击步枪 S75。

Chapter 2-1 SHANTY TOWN 棚户区

触发增援直升机遭寄生虫袭击的情节后，继续前进可以将谢娃送至屋顶以获得一定数量的弹药补充。此处的敌人只会从一个方向出现，玩家可以轻易压制住夺门而出的暴徒。打开建筑一层正门的方法有两种：一种是直接来到三楼，然后将谢娃送至对面，然后由 AI 或另一名玩家操纵谢娃从对面绕到正门外开锁；一种是站在三楼的平台上向着对面的商店招牌投掷一枚手榴弹，只要投掷角度准确，手榴弹经招牌反弹后会正好落到正门前，爆炸后可以直接将门锁炸烂。须要注意的是，如果采用第一种方法，那么建议事先为克里斯装备上狙击步枪。将谢娃送至对面后，克里斯要迅速来到二楼的平台上对谢娃进行火力支援，直至谢娃摆脱村民的阻挠打开正门为止。完成开锁破门的过程之后继续前进就会遭遇把守此处的 BOSS 级敌人——电锯男。在这之前，建议先将场景中出现的杂鱼清理干净，以免他们妨碍随后的战斗。

BOSS 电锯男

对于处于一周目中的玩家，在对付电锯男时，设法令其产生持续硬直是战斗过程中的重中之重。在此处对付电锯男的主要武器时狙击步枪和之前捡到的若干手榴弹。此外，场景中存在的多个油桶以及出口附近的变压器也可以充分利用起来。如果是双人游戏，那么在引发电锯男出现之前，建议携带狙击步枪的角色从远处展开攻击。另一名角色则负责吸引电锯男的注意以及清理不断出现的村民。在此一战中，用狙击步枪准确命中头部、投掷手榴弹以及引爆油桶和射击变压器都可以令电锯男造成硬直。当其出现硬直后，切忌盲目射击，而是要接近处于硬直中的BOSS，然后用体技进行追打。只要战术运用的合理，完全就可以在很短的时间内将其击倒。须要注意的是，在对付电锯男的过程中一来要避免直接靠近，二来要确保不被村民抱住。否则极有可能被对方一击必杀。特别指出的是，以NORMAL以上难度进行游戏时，此处的电锯男会复活一次，并且会狂暴化，一定要小心！



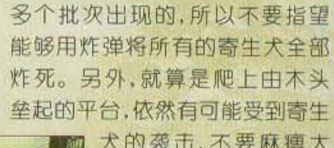
Chapter 2-1 TRAIN YARD 列车调度场

顺利解决掉电锯男之后就会来到空旷的列车调度场，在此处的战斗全部都是具有即死判定的 QTE，一定要集中精力观察提示按键。特别指出的是，在双人游戏时，其中的 QTE 指令会有角色区分，只有两名玩家都确保正确输入指令才能顺利通过。完成三个次指令输入之后就会进入剧情：危急之中，幸存的 Delta 小队成员赶来为克里斯和谢娃解围。



Chapter 2-2 TRAIN STATION 火车站

火车站的敌人以寄生犬为主，如果能够巧妙的利用两段车厢间的触发式炸弹，那么就可以省去不少力气。不过，由于寄生犬是分为多个批次出现的，所以不要指望能够用炸弹将所有的寄生犬全部炸死。另外，就算是爬上由木头垒起的平台，依然有可能受到寄生犬的袭击，不要麻痹大意。解决掉车厢顶部的村民和寄生虫之后可以由车顶的一侧进入到矿坑入口。不过须要注意入口前段的多处触发式炸弹，如果没能及时引爆就会被炸伤。





Chapter 2-2 THE MINES 矿坑

由于矿坑区域的前半段路上没有光照，因此必须要有一名角色负责提着矿灯来提供照明。不过好在此阶段的敌人并不多，只要能够确保两名角色密切配合就可以顺利通过。洞口处的闸门要求两名角色相互配合才能先后通过，不过只要有一名角色跑出洞口，就会引发大量村民出现，此时必须抓紧时间赶在村民聚集起来之前打开闸门。由于后半段中的敌人大多持有弩机和炸药，因此在战斗中要尽量避免长时间站在同一个位置上。进入第二层的坑道之后会发现几名守在此处的村民，干掉他们之后就可以乘坐此处的升降机回到地面了。

Chapter 2-2 MINING AREA 采矿区

在初始位置的建筑内可以得到一支 SVD 狙击步枪，利用它站在二楼的窗口可以将对面机枪点以及远处手持弩机和炸药的村民轻松解决掉。矿山区域中出现的敌人依然是以手持炸药和燃烧瓶的村民居多，对付这些暴徒的过程中要时刻注意身边是否有导火索燃烧的声音。沿着山势小路一直来到场景的尽头，推下障碍物后即可继续前进，克里斯和谢娃将在这里遭遇一个会飞的大块头。



BOSS 巨型蝙蝠

巨型蝙蝠不仅可以在空中飞行，还可以在地面快速爬行，并且，它全身上下覆盖有厚重的甲壳，只有攻击腹部的弱点才能够对其造成伤害。对付这个怪物的时候最基本方法是巧妙运用在场景中得到的地雷。如果是双人游戏，当战斗开始后，一名角色负责布雷，另一名角色则要设法吸引蝙蝠的注意力并攻击它的腹部。蝙蝠在受到一定程度的伤害后就会转为在地面爬行，此时只要踩上实现布设好的地雷就会受到较大的伤害，并随即进入硬直状态，随后玩家要抓紧时间用大威力武器瞄准蝙蝠的腹部射击。如此反复几次即可将其击退。在战斗的过程中，处于行动状态时的蝙蝠拥有极快的攻击速度，如果没能成功躲避就会受到较大的伤害。



Chapter 2-2 THE PORT[NIGHT] 港口[夜间]

在这个阶段的战斗比较特别，由于玩家不能按照自己的意愿来行动，更不能使用随身携带的武器，所以对射击精度的要求要比以往高出许多。特别指出的是，此阶段提供给玩家的两种武器有着性能上的差异：克里斯操纵的普通机枪弹道低伸容易控制，但缺点是威力偏小且容易过热；谢娃的加特林机枪虽然有着更大的威力且不宜过热，但枪口上跳严重，并且有着较长的击发延迟。如果是单人游戏，那么玩家只要保证发现并迅速消灭最具威胁的目标即可。如果是双人合作，那么建议两名玩家明确分工，以进一步提高杀敌效率。另外，战斗的过程中会遇到几次输入 QTE 指令的提示，如果不能作出正确判断就会受到伤害。顺利通过此阶段的战斗后会遇到一个熟悉的敌人——巨人。

BOSS 巨人

巨人的攻击方式十分公式化，它的绝大多数攻击都可以用射击来化解，只不过对玩家的射击准确度有着很高的要求。有关对付巨人的详细办法请参考表格。另外，除了直接向着巨人身体射击之外，还可以引爆场景中的油桶来进行牵制。在对付巨人的同时，还要时刻注意从两侧固定位置出现的村民，其中从左侧民房处出现的敌人会投掷燃烧瓶，而右侧出现的两个村民则手持弩机。持续命中巨人的头部并达到一定的伤害后会从巨人身上钻出寄生虫，随后要集中火力射击寄生虫。将所有出现的寄生虫杀死之后，巨人的背部就会出现一只个体更大的寄生虫，命中这个寄生虫可以对巨人造成较大的伤害。如此反复几次（通常是三次，第一次两只，随后都是四只），就可以将巨人击倒。

巨人的攻击方式	应对手段
挥拳横扫攻击	QTE 指令回避
远距离地震攻击	QTE 指令回避
举拳下砸攻击	集中射击头部化解
踩踏攻击	集中射击大脚趾附近区域化解
木桩横扫攻击	QTE 指令回避
木桩下砸攻击	集中射击头部化解
远距离冲撞攻击	集中射击头部化解
投掷巨石攻击	命中巨石至击碎

Chapter 3-1 MARSHLANDS 大湿原

在湿原场景行动的主要目的是寻找分散的四块石板，只有得到它们才能够启动机关进入村庄。首先来到村庄大门所在的区域可以在地上取得一张地图，随后所有石板所处的位置就会直接显示出来。须要注意的是，在每个区域取得石板之后，就会有大量的当地土著居民出现。相比之前大量出现的村民，这些土著在攻击力和防御力上有明显的提高，并且行动速度也较快。另外，在取得地图东北角村寨中的石板之后，会第一次遭遇甲壳形寄生虫。对付这种寄生虫时可以先瞄准腿部或者拖在身后的内脏射击，这样就可以令其跪倒在地并打开甲壳露出弱点，随后瞄准弱点射击即可解决。行至地图东端的区域后要注意池塘中的鳄鱼，它们的巨大攻击力足以对玩家造成一击毙命。鳄鱼同样可以杀死，但是会消耗大量的弹药，一周目时建议不要招惹它们。除了四块石板之外，湿原地区的其他区域还存在有数量可观的宝物和道具。其中在位于地图西北方向搁浅的破船上可以捡到一个火箭筒，前往渔场则可以收获几件宝物。特别指出的是，在进入地图下方最西端的区域取得石板并离开之后，就会引发大量土著出现在场景各地的岗哨上，如果想避免与这些敌人过多纠缠，那么也可以选择最后取得这个区域的石板。

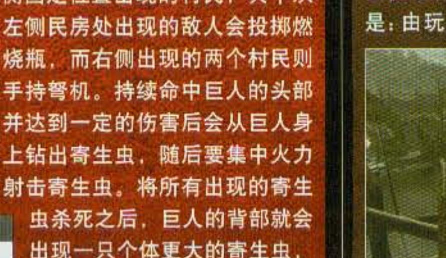


在湿原的各个区域之间移动需要借助小艇。小艇的操作方式比较简单，不过在对付土著的岗哨时依然要求两名角色的密切配合，并且要放慢速度。在单人模式中，小艇只能由玩家操纵的角色来驾驶，而在双人模式中，两名玩家可以通过指令键随时切换驾驶。

小艇操作方式	
动作	X360
方向	左摇杆
发动	RT
加速	RT+A
靠岸	X
切换驾驶	B

Chapter 3-1 VILLAGE 村庄

通过村庄里的吊桥是须要两名角色协力操作，不过由于在接近吊桥后会引发大量土著的围攻，所以首先要消灭此处出现的所有敌人，然后才能安心过桥。敌人之中除了普通的土著之外，还会出现身材高大的土著巨人，这种敌人一定要优先消灭。通过吊桥的具体方法是：由玩家或 AI 到吊桥一侧平台上去扳动机关，并且要确保该角色处于原地不动的状态，随后另一名角色迅速通过吊桥，然后取下二楼的门闩让同伴进入即可。由于地形的原因，在村庄遭遇敌人后很可能陷入被围攻的局面，建议在引发土著出现后迅速找到一处可以防守的位置依托作战。另外，场景中有几处位置存在隐藏的穿刺机关，在没有消灭所有敌人之前一定不要贸然从机关处通过，以免遭到暗算。在位于村庄中央空地一侧的茅屋下方有一名 BSAA 队员尸体，上前调查可以获得 S&W M29 大威力转轮手枪。



Chapter 3-2 EXECUTION GROUND 处刑场

处刑场的地形看似复杂，其实十分简单。来到此场景后建议不要立刻跳下初始位置的平台，站在原地用狙击步枪可以很轻松地将远处的敌人干掉，且不用担心会受到他们的攻击。当来到场景中央的处刑台之后，新的敌人就会出现，此时还会有一名头戴面具的土著启动机关将吊桥收起。同在村庄的情况一样，只有将敌人消灭干净才能顺利操纵机关。乘坐鳄鱼池中的木筏时需要二人协力。注意在乘坐木筏时会多次遭到鳄鱼的袭击，如果不能按照提示及时输入指令，就会成为鳄鱼的口中美食。



Chapter 3-2 OIL FIELD-REFINERY 油田-精炼厂

进入精炼厂后的目的是设法关闭所有的燃料阀门，令挡住去路的火焰熄灭。由于在关闭闸门时会先后出现两个电锯男，所以建议事先将场景中存在的所有村民消灭干净，然后再去专心对付电锯男。电锯男出现的触发条件是角色利用悬空的滑轮到达两处高台，一旦电锯声响起，玩家就要提高警惕了，因为电锯男可以直接从地面跳上高台，所以如果采取防守战术，那么一定要时刻注意电锯男可能出现的方位。同之前的情况一样，以 NORMAL 以上难度进行游戏的话，此处两个电锯男中的一个会复活一次，并且进入狂暴化状态。

Chapter 3-2 OIL FIELD-CONTROL FACILITY 油田-控制设施

在控制设施遇到约什后会遭到大批村民的围攻，此时玩家的任务是掩护约什，直到他成功启动电梯的电源。由于一周目时的弹药相对较少，所以玩家要守住两侧的窗子和铁丝网，尽量避免让大量敌人涌入房间。如果是单人游戏，那么玩家还要独自担负起两个方向的防卫任务，AI角色在此处根本无法独当一面。

乘坐电梯来到上层之后依然是掩护约什开启电子门。注意当约什



开始解锁工作之后，会有一个电锯男混在村民之中一同出现。此时要站在高台上对敌人展开阻击战，而不是冲下去与敌人硬拼。注意，这里出现的电锯男同样会复活

Chapter 3-2 OIL FIELD-DOCK 油田-船坞

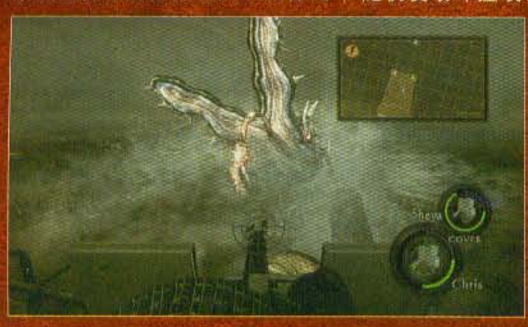
由于通向左侧船坞的铁门暂时无法打开，所以只能先向右侧的船坞前进。一直来到右侧船坞尽头处会触发一段描写艾尔文逃跑的剧情，随后进入倒计时状态，两名角色要在限定时间内到达对面的船坞与约什汇合。倒计时开始后会有大量手持弩机和燃烧瓶的村民出现，一路返回之前无法打开的铁门处，用重武器可以直接将门锁轰开。此时要注意从门对面的房间会出现一个黑胖子以及若干只寄生犬，建议用霰弹枪迅速解决。注意此处通往船坞的台阶上被设置了触发式炸弹，当心不要中了圈套。

Chapter 3-3 OIL FIELD-DRILLING FACILITIES 油田-开采设施

在开采设施中的战斗分为两个部分，其一是乘坐汽艇的过程，其二是先后开启两道闸门时的作战。乘坐汽艇时的战斗比较考验玩家的射击准确度，第一个阶段要对付尾随而来的村民，第二个阶段则要清除沿途高台上的敌人。在汽艇的行进过程中会有两次穿越障碍，如果没能及时输入QTE指令就会受到较大的伤害。进入闸门后，可以引爆场景中的储油罐来消灭一部分敌人。启动第二道闸门时要求两名角色同时进行操作，在这之前还要设法解决掉闸门上方的两个机枪点。利用场景中的掩体可以有效躲避两个机枪点的火力。注意在启动第二道闸门之后，还会出现若干只蝙蝠形寄生虫。另外，在第二道闸门所在区域的栈桥南端可以得到一支M3霰弹枪。顺利通过开采设施之后就会迎来同艾尔文的战斗。

BOSS 艾尔文

与艾尔文的战斗是在巡逻艇上展开的。对付变异的艾尔文分为两个阶段：第一个阶段要利用巡逻艇上四个方向的机枪和火炮来攻击怪物的头部弱点以及伸出水面的触手的关节部位；当艾尔文受到一定程度的伤害后会转入第二阶段，它用触手拖住船尾，此时要集中火力瞄准核心的艾尔文本体进行攻击，直到将其解决。在整个战斗过程中，怪物会随机发动冲撞攻击，不过均可以通过输入QTE指令来回避。如果不幸被触手捉住，那么船上的另一名角色就要迅速瞄准触手射击救下同伴，否则就会导致GAME OVER。



Chapter 4-1 CAVES 洞穴

进入洞穴后会遭遇大量的蜘蛛形爬虫，这种敌人的攻击力虽然不高，但却会封住角色的行动。一旦不小心被爬虫抱住，就要迅速晃动摇杆来挣脱。从洞穴中的梯子处爬上高台可以直接前往下一个场景，如果在这之前一直来到山洞的末端，那么还可以在洞窟的尽头找到一个宝箱。注意在山洞以及随后场景行动过程中会遇到不少火把，将其熄灭之后往往可以得到宝石。



Chapter 4-1 ANCIENT VILLAGE 遗迹

行至石桥时，埋伏在此处的土著士兵会推到巨石将桥砸断，如果是双人游戏，那么玩家可以既可以在消灭土著士兵再汇合，也可以第一时间由断桥下的通道汇合，然后共同对付出现的敌人。场景内多处存在的石棺要合力才能推开棺盖，从中可以取得宝石和金钱，不过须要注意的是，位于上层地图中央的石棺是必经的一个陷阱机关，合力打开石棺后就会跌入下层的场景，在下落过程中要迅速根据提示输入指令，否则就会摔伤。下方的十字型场景中会陆续出现土著士兵和爬虫，建议优先对付爬虫。场景的三个方向尽头都有宝物可拿，不要错过。

继续前进来到高台上之后会看到下方的空地上有一个转盘机关被土著把守，建议站在高台上用狙击步枪将土著消灭干净，然后再跳下去扳动机关。触发空地上的机关后会从地图上方两侧不断滚落燃烧的火球，此时两名角色要合力转动机关将对面的石门打开，然后才能通过。须要注意的是，打开后的石门会自动回落，只有迅速躲避滚动的火球并踩下石门下方的机关才能关闭机关。通过此处机关之后会有一段连续的QTE操作，此处如果操作不当就会导致GAME OVER，不要大意。



Chapter 4-1 LABYRINTH 迷宫

迷宫中的石像机关解谜并不复杂，只要沿着场景中惟一的通道找到石像并依次拉动机关就可以打开最终的出口。最初的石像机关位于底层的地图西北角，两名角色沿着台阶来到底层之后要分头行动才能启动机关，从西侧绕行的角色还可以顺便获得此处的榴弹发射器；第二个石像在上层西侧正对台阶的位置；第三个机关在上层北侧正对台阶的位置；第四个机关的石像有所不同，分置于地图东北角的上下两层；最后一个机关在地图西南角的位置。所有的机关都只能按照顺序依次开启，启动机关后，可以在石像移动后的位置获得宝石。须要注意的是，当两名角色分别接近上下双置的第四个机关时，会有蜘蛛形爬虫和土著出现，此时要停止启动机关，将前来骚扰的敌人清除掉。启动最后一个石像机关后，在准备离开迷宫的时候会再次遭遇巨型蝙蝠。

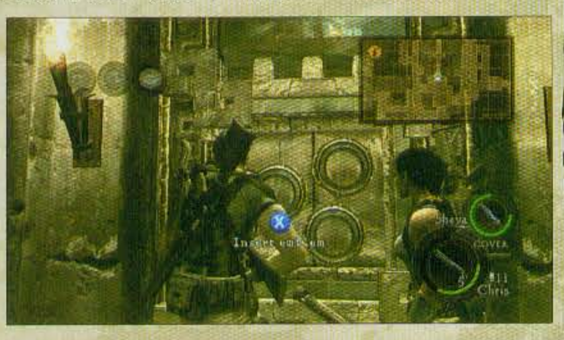


BOSS 巨型蝙蝠

再次出现的巨型蝙蝠丧尸了飞行能力，但这并不意味着它的动作变得迟缓。对付它的办法依旧是以分散诱敌为主，设法令其中一名角色绕到它的背后，然后用大威力武器猛轰暴露出来的腹部弱点即可。如果身上携带的武器弹药不足以与之对抗，那么也可以选择由台阶逃离此地，当然这个怪物也会紧随其后。不过，只要通过QTE成功回避它的攻击，那么两侧倒落的石柱就会将蝙蝠砸死。采用直接面对的方式杀死蝙蝠可以获得一件宝物，如果选择逃跑，那么就无法得到这件宝物了。

Chapter 4-2 WORSHIP AREA 神殿

进入神殿后，把守此处的土著会启动光束机关来阻碍玩家前进。要想顺利通过光束扫射的区域，就要事先仔细观察光束的发射轨迹和频率，然后利用两次扫射之间的短暂空隙通过。场景左右两侧的光束扫射带较长，通过的途中要借助通道旁的空隙躲避；地图上方的横向光束扫射带是双向叠加的，通过之前一定要确认两股光束已经发射完毕。在地图西北、西南以及东侧的区域分别有一块石板，只有取得三块石板并将其安放在地图中央处的机关上才能够打开闸门通过此处。每个存放有石板的区域都会有大量的土著守卫，并且还会有一名土著巨人。



Chapter 4-2 PYRAMID 金字塔

在金字塔中行动时不会有敌人骚扰，此处的战斗以解谜为主。由于光束对角色具有一击必杀的判定，所以在操作之前建议让一名角色前往场景中的高台上进行回避，另一名角色专心操作机关进行解谜。三个光束谜题的具体解谜办法如图所示，每解开一层的谜题，两名角色就可以到升降机处汇合前往下一层。第三层的谜题分为两个阶段，如果想获得两个密室中的宝物，就要多进行一次操作。注意此处场景中的宝箱是陷阱，打开之后只会出现大量的蜘蛛形爬虫。

Chapter 5-1 UNDERGROUND GARDEN & PROGENITOR VIRUS HOUSE 地底庭园与病毒培养室



进入地下花园后依然不会有敌人出现，场景中有少量的宝物可以获得，进行一周目的玩家一定不要错过。进入病毒培养室后会遭遇大批的舔食者，对付这种敌人一定要尽量避免令其接近，用榴弹发射器和转轮手枪可以有效对付这些敌人。通过舔食者出没的区域后会来到一处巨大的实验设施，一段剧情过后，克里斯和谢娃就会遇到一个体型巨大的甲壳类怪物，一场恶战在所难免。

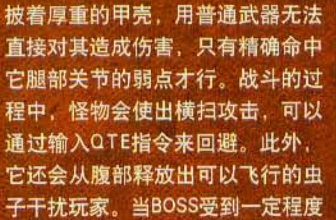
BOSS U-8



战斗开始后，BOSS会立即发出致命一击，如果不能迅速输入QTE指令进行回避就会立刻导致GAME OVER。这个怪物全身披着厚重的甲壳，用普通武器无法直接对其造成伤害，只有精确命中它腿部关节的弱点才行。战斗的过程中，怪物会使出横扫攻击，可以通过输入QTE指令来回避。此外，它还会从腹部释放出可以飞行的虫子干扰玩家。当BOSS受到一定程度的伤害后，它就会陷入硬直状态，此时可以用大威力武器瞄准它的嘴部弱点猛轰。如果事先装备有手榴弹，那么在接近之后还会出现往怪物嘴里投掷手榴弹的提示，采用这种方法可以对它造成较大的伤害。如此反复几次即可将它轰入深渊。

Chapter 4-2 POWER STATION 发电站

把守发电站的敌人以全副武装的士兵为主，在这个区域战斗时要灵活运用隐蔽射击系统。如果是双人游戏，那么建议采用两名角色一前一后的方式从两个角度发动攻击，这样可以有效避免出现射击死角。如果是单人游戏，那么则要时刻注意不要让AI角色过于前突。注意手持防暴电棍的敌人会从侧翼发动的偷袭，这类敌人一定要优先解决，否则一旦被电棍击中，不仅会受到较大的伤害，还会出现硬直。





Chapter 5-2 EXPERIMENTAL FACILITY PASSAGE 实验设施通道

实验设施通道中的敌人全部都是舔食者，不过这一次的敌人不会发动集团式冲锋，而是会随着玩家行动的推进才逐个出现，只要准确射击就可以轻松消灭沿途出现的所有舔食者。如果行至此处的玩家弹药不足，那么也可以避免与舔食者发生冲突，那么也可以缓慢行走，只要不被舔食者听到脚步声就可以免受攻击。

Chapter 5-2 MISSILE AREA 1ST FLOOR 导弹工厂一层

进入导弹工厂后会与大批士兵展开激烈交火。在借助掩体进行射击的同时还要注意上方投掷手榴弹的敌人，当距离较远的时候，他们会投掷闪光弹对玩家的行动进行干扰，如果角色靠近他们，他们就会转而投掷手榴弹，十分可恶。消灭第一个阶段的敌人之后可以通过传送带来到上层，在通过第二个传送带时要时刻注意传送带上方的平台上会不断有投掷手榴弹的士兵出现，一定要优先干掉。此外，第二条传送带上还会有大量的燃料钢瓶，一方面可以引爆燃料瓶消灭前方出现的敌人，一方面还要确保角色不过于接近燃料瓶，以免被敌人暗算。在双人模式下，建议让一名角色使用狙击枪在后方掩护，另一名角色则手持霰弹枪在前方突击；如果是单人游戏，那么AI角色就会傻傻地往前冲，玩家只能一边清理爆炸物和敌兵、一边不停地输入指令让AI返回身边。在传送带上行动的要点在于踩着中间的缝隙前进，这样就不会被传送带的运动所干扰。到达传送带尽头的位置后只要立即关闭一旁的开关就可以令传送带停止运转，在这之前一定要确认将所有敌人清理干净，否则很容易遭到暗算。

通过第二条传送带后可以在接下来的场景中可以获得一支SIG 556步枪。旁边控制第三条传送带的开关暂时无法启动，必须打开电源之后才能令其运转。启动电源原路返回的时候会遭遇新的敌人——

收割者，对付这种怪物的时候切忌胡乱开枪，当它接近角色的时候会自动张开胸甲露出弱点，此时用大威力武器攻击就可以将其一击毙命。启动传送带开关之后就可以通过传送带了，注意在这条传送带上会有一些“没有死透”的尸体，不要被它们缠住。如果反应够快，那么在跨过这些尸体的时候还可以捡到两串项链。

Chapter 5-2 UROBOROS RESEARCH FACILITY 研究设施

BOSS 触手怪

对付触手怪的战术同之前相同，只不过场景中缺少了大型焚化炉，取而代之的是一个需要不断装填才能反复使用的火焰喷射器。瞄准BOSS本体持续攻击可以出现一些黄色瘤状物体，继续攻击这些瘤状物体可以给BOSS造成较大的伤害。不过，由于这些瘤状物体会不断生长，所以在战斗过程中务求以持续性火力进行压制。在一周目中，由于玩家缺少大威力武器的弹药，所以不可避免地要依靠火焰喷射器。使用这种武器时对两名角色之间的配合有较高的要求。在双人游戏中，负责操作火焰喷射器的玩家要尽量靠近角色，而另一名玩家则要从远处进行支援。一旦火焰喷射器的燃料耗尽，就要立刻将其放回原处进行装填，此间两名玩家要不断用身上所携带的武器射击BOSS的弱点，以控制瘤状物体的生长速度。如果是单人游戏，那么建议玩家事先为AI角色装备威力较大的武器，然后自己使用火焰喷射器从正面发动攻击。



Chapter 5-3 MISSILE AREA 2ND FLOOR 导弹工厂二层

导弹工厂二层的战斗对象依然是以士兵为主，不过期间会出现若干只收割者出来搅局。注意此处收割者的出现位置是随机的。在干掉前面的一队敌人之后要前往电力控制室启动电源，在此房间中还可以获得高性能的PSG-1狙击步枪，千万不要错过！启动电源之后就可以去搬动活动平台的开关了，注意在活动平台上会有两个士兵和一个黑胖子，他们会不断向玩家投掷手榴弹。此处的活动平台要依靠两名角色的协力操作才能先后通过，建议让配备狙击步枪的角色首先搭乘，这样可以方便干掉从右侧偷袭的士兵。

通过前半段区域之后，总控制室的位置会出现大量身着厚甲的士兵，并且其中有多人手持火箭筒。通过此阶段的关键在于利用好敌人发射火箭筒后的间隙，借助场景中的掩体可以有效回避火箭筒攻击。在攻击敌人的时候要尽量选择瞄准头部或脚部，敌人的这些位置往往缺少防护，更容易造成伤害。

Chapter 5-3 MOVING PLATFORM 移动平台

乘坐大型移动平台的过程中会遭到大量敌兵的干扰，对付这些距离较远的敌人只能用狙击步枪进行精确射击。移动平台上升的过程中会先后有多批敌人出现在外围的几个控制台上，他们会搬动开关阻止平台上升，此时要尽快将控制开关的士兵干掉。由于平台是在不断转动，所以在瞄准开枪的过程中要掌握好提前量，并且注意不要将瞄准具开到最大倍率，否则很难瞄准目标。

Chapter 5-3 MONARCH ROOM ENTRANCE 皇宫入口

要想通过这个区域，那么就首先要启动升降机的电源，随后将一名角色送至上方的脚手架上，从而绕道前往控制室放下吊桥。不过一旦将角色送至脚手架上，就会再次出现大量舔食者，所以建议让持有大威力武器的角色担任突击任务，另一名角色则留在下面用狙击步枪进行掩护。此处须要注意的是，尽管舔食者都是出现在脚手架上，但仍然有一定几率有漏网之鱼爬下来对下面的角色造成威胁。如果是单人游戏，那么建议让AI角色留守。处于脚手架上的角色在消灭脚手架上的舔食者之后有足够的时间穿过地图北端的长廊来到右侧的脚手架上，此时不要急于推动障碍物，站在此处可以很容易地将尾随而来的舔食者干掉。干掉舔食者有一定几率掉落宝石，如果想全数获得这些宝石，那么身处地面的角色就不能进行掩护射击，只能让悬崖上的舔食者爬上长廊，然后由上面的角色去对付。当然，如果是单人游戏，那么就无法全数得到此处的宝石了，AI角色会以精准的射击将舔食者打下悬崖，着实可惜。

Chapter 5-3 MONARCH ROOM 皇宫

BOSS 威斯克与吉尔

相比以往的传统战斗方式，这一次的作战比较考验玩家的操作技巧。由于吉尔是剧情中的关键人物，所以在整个战斗中最好不要直接对她施以任何枪械攻击，否则就会立刻GAME OVER。前半段战斗的主要目标是威斯克，对付这个家伙切忌直接开火，否则根本无法命中。只有采取分散诱敌的方式才能以背后放冷枪的方式命中他。战斗的初始场景是皇宫的大厅，坚持战斗片刻或直接去调查右侧的石门都会触发克里斯被威斯克打翻的情节。须要注意的是，与威斯克持续战斗七分钟之后，他就会自动退出战斗。如果能够在七分钟之内令其受到一定程度的伤害，就可以让他提前退场，并且随后可以在一层大厅的台阶正中获得一枚独一无二的宝石。在双人游戏中，只要两名玩家密切配合，很容易从背后成功偷袭威斯克。而在单人游戏中，AI往往会将吉尔当成首要目标，此时玩家就要尽快发出指令让AI角色尽快回到身边。吉尔在前半段战斗中会干扰玩家的行动，不过只要接近吉尔，就有机会用体技将吉尔摔晕。在与威斯克的周旋过程中不可避免地会接近威斯克，他的攻击都可以用QTE来回避，不过如果没能及时输入指令，受到的伤害往往也会很大。

后半段的作战目的是拯救吉尔。只要操纵角色接近吉尔，克里斯就会不断讲话令吉尔的思维产生混乱。此时根据提示输入指令就会出现协力取下吉尔胸前装置的特殊协力动作。须要注意的是，玩家从前方接近吉尔后输入QTE指令会使出投技将吉尔摔倒，而从她的背后接近则是直接抱住。这个拯救吉尔的协力操作过程会反复进行多次，只有当吉尔的体力下降到一定程度后，才能将装置拆除。另外，玩家在操作过程中会遇到吉尔的反击，此时要及时输入QTE指令进行回避，否则就会受到较大的伤害。这个阶段的战斗比较考验玩家的操作技巧，当第一次将吉尔捉住后，负责拆卸吉尔胸前装置的玩家可以用威力较小的武器瞄准吉尔胸前的装置开一枪，然后再向她的腿部开一枪，这样就可以迅速削减吉尔的体力并且避免直接将她杀死。随后另一名角色可以再次捉住吉尔，如此反复几次，然后就可以一次性拆下控制吉尔思维的装置了。

除了击退威斯克后获得的宝石之外，在二楼密室的石棺中还可以获得一支L.Hawk大威力手枪。此外，在石棺中以及隔壁房间的罐子中还有多枚宝石可拿。注意这些宝石只能在此处取得。

Chapter 6-1 SHIP DECK 船首甲板

以大量集装箱堆积形成的场景地形显得有些复杂。这个区域的敌人以手持防暴电棍的士兵为主，并且搭配有一定数量的寄生犬。注意这里的敌人大多身着厚重的护甲，所以首选的武器是杀伤范围较大的霰弹枪和可以精确瞄准的狙击步枪。战斗开始有建议立刻将不远处瞭望台上的掷弹兵干掉。穿过瞭望台之后会同时遭遇寄生犬和士兵，最好的办法是爬上船首的平台，从这个位置可以守株待兔将出现的敌人轻松解决。另外，站在瞭望台上可以对远处吊车上的敌人进行狙杀，从而获得他们身上的宝石，此处也是惟一可以干掉他们的位置。

如果之前在瞭望台上没有狙杀吊车控制台上的敌人，那么在行至甲板中部的空地时会触发其中一名角色被困的桥段，此时的另一名角色就要先将出现的所有敌人消灭光，以取得通向吊车控制台的门卡，随后再去启动吊车救出同伴。在接下来的行动中，两名玩家要相互协力通过一处集装箱升降机，期间会出现多名杂兵和两个黑胖子，在接近船舱的时候会出现一定数量的寄生犬，不要被暗算。

Chapter 6-1 SHIP HOLD 船舱

来到船舱底部之后可以得到转轮霰弹枪 Jail Breaker，继续前进会触发艾克塞拉逃走的剧情。深入船舱之后会引发敌人拉响警报，随后会出现大量全副武装的士兵。对付这些敌人依然要依托场景中的掩体。推荐的战法是首先在上层平台干掉第一批敌人，跳到下层之后首先等待并干掉冲上来的盾牌兵，然后再去对付那些投掷燃烧瓶和手榴弹的家伙，最后消灭枪手。从底部的隔舱绕到场景另一端后会引发机枪男出现，建议事先将所有的杂兵清理干净，然后再引发他出现。机枪男的弱点在头部，连续命中这里能令其产生硬直。干掉机枪男之后可以获得一张门卡，另一张则被放置在平台上的保险柜中，使用两张门卡即可前往接下来的船舱。

进入接下来的舱室后会出现三个手持火箭筒的士兵，在此处要借助掩体来还击。如果强行前冲不仅会遭到火箭弹的轰击，还有蜘蛛形爬虫前来骚扰。注意在干掉火箭筒兵之后还可以获得项链。

Chapter 6-2 BRIDGE 船桥

进入船桥之前会有一段描写艾克塞拉变异的情节，随后的行动中要根据 QTE 提示及时作出反应。进入船桥之后，化身为巨大触手怪的艾克塞拉会在舱室内的固定地点对角色实施攻击，不过这些攻击都可以通过输入 QTE 指令来回避。在船桥舱室的一层和二层的两个更衣柜中分别有一个金杯可以取得，这里也是一周目中反复刷取资金的绝佳地点。前往船桥控制室之前会遇到一些装死的士兵，干掉里侧把守控制室的士兵可以得到一张用来启动卫星激光炮照射器的钥匙卡。

Chapter 6-2 BRIDGE DECK 船桥甲板

BOSS 巨大触手怪

对付这个家伙的要点在于瞄准触手的末端肿块进行射击，只要将所有的触手破坏，就可以令怪物露出核心的弱点。此时用在场景一层取得的卫星激光炮照射器瞄准核心持续照射，即可发动激光炮对其造成巨大的伤害。激光炮在使用一次过后要等待能量蓄积，在此过程中BOSS会不断抛出一团团的小型触手干扰玩家的行动，并且还会用触手进行横扫攻击。在一周目中，这场战斗不可避免会消耗大量的弹药，不过只要攻击小触手就会有很高的几率获得补给。至于BOSS的触手攻击，只要及时输入QTE指令就可以轻松回避。



Chapter 6-3 ENGINE ROOM 动力舱

在动力舱中的前半段战斗以投掷手榴弹和手持机关枪的士兵为主。当消灭场景中的第一批敌人之后就可以跳到下层去启动闸门，注意当闸门启动之后会从场景中两个方向的高台上不断跳下敌人，稍有不慎就有可能遭到背后偷袭。当闸门打开之后，对面的区域会出现若干个手持火箭筒的杂兵，只有将其如数消灭之后才能顺利启动第二道闸门的开关。

启动第二道闸门的开关之后，会有两个收割者从后方出现，此时要尽快将其干掉，否则随后的战斗会相当被动。第二道闸门打开之后，会同时从闸门对面出现两个机枪男和若干杂兵。建议事先从场景右侧下方的通道迂回到闸门对面，利用这里的机枪台可以轻易将两个机枪男压制住。操作机枪台的过程要注意枪身过热，不要给敌人任何喘息的间隙。击倒两个机枪男之后可以分别从他们的身上获得一张钥匙卡，随后利用钥匙卡可以前往停机坪。玩家在这里将迎来与威斯克的决战。

Chapter 6-3 HANGER 停机坪

BOSS 威斯克

与威斯克决战的第一个阶段依然可以采用之前的分散诱敌战术，为了稳妥期间，事先要扳动开关将场景中的三盏灯熄灭，这样一来就可以从一定程度上减小被威斯克直接发现的可能。对付威斯克的方法有两种：其一是使用场景中的火箭筒从背后偷袭威斯克，只要确保在不被发觉的情况下命中威斯克，那么就会出现威斯克抓住火箭弹的特写，此时迅速瞄准火箭弹射击就可以将其引爆，随后趁着威斯克受伤硬直的短暂机会接近就可以为其注射削弱能力的病毒；其二是令两名角色与威斯克进行接近战，用枪械命中威斯克令其产生硬直后可以上前使用体技攻击，反复多次后可以令威斯克受到较大的伤害，随后上前为其注射病毒。采用第一种战术时如果一击未中，那么还可以到场景上层的平台上取得火箭弹补给。火箭弹的装填须要两人协力操作才能完成，在装填过程中要避免受到威斯克的攻击。威斯克的近距离格斗攻击以及远距离射击均可以通过输入QTE指令来化解。当威斯克跳上停机坪展开导弹攻击时，只要保持移动状态就可以避免被直接命中。完成第一阶段的战斗之后，威斯克会跳上飞机逃离油轮，在飞机上的第二阶段战斗全部都是通过输入QTE指令来完成的。

Chapter 6-3 VOLCANO 火山

在火山地带的最终决战中可以采取多种战术。前半段会因场景的塌陷导致两人暂时分散，在双人游戏中，如果玩家操纵的谢娃在分散后继续前进，就会触发第二次塌陷，随后要通过不断连续按键返回地面，而此时操纵克里斯的玩家则要输入指令将巨石推入熔岩中，从而令两名角色汇合。随后的战斗要求两名角色尽可能用大威力武器命中威斯克心脏或头部的弱点直至受到一定程度的伤害，随后威斯克会跳到中央的平台上，这里也是最终的决战地点。

特别指出的是，在触发第一次场景塌陷的情节之前，用大威力武器瞄准行动路线前方的巨石开火可以将其打落，随后掉落到下层的克里斯可以踩着落入熔岩的巨石来到对面，获得此处的宝石。此时的威斯克也会追着克里斯跳上巨石，如果能够趁机用大威力武器将巨石炸碎，那么威斯克就会直接掉进熔岩，战斗就会提前结束。

如果决战发生在地图中央的平台上，那么玩家则要瞄准威斯克心脏精确射击直至将其击倒。在这个过程中，威斯克会使出类似龙卷风的触手攻击以及横扫攻击。当他发动前一种攻击方式时，一定要避免过于接近，否则就会被打落入熔岩池；当他发动第二种攻击时，只要及时输入 QTE 指令就可以化解。值得一提的是，在"触手龙卷风"收招之后，威斯克会有短暂的硬直时间，此时让克里斯接近威斯克会出现提示，及时输入指令就会有克里斯从背后抱住威斯克的情节出现，此时操纵谢娃接近威斯克可以用匕首发动终结技。记得在剧情过后，玩家还要用火箭筒与垂死挣扎的威斯克作最后的了结。



成就一览

成就名称	对应点数	解锁方法
A Cut Above	15	用匕首杀死5个敌人
A Friend in Need	15	解救处于HELP状态下的同伴10次
All Dressed Up	30	购得所有的隐藏服装
Bad Blood	15	与威斯克初次交战时令其受到一定程度的伤害
Badge of Honor	30	找到所有的BSAA徽章
Baptism by Fire	15	利用爆炸物一次性炸死3个敌人
Be the Knife	60	用匕首划落射来的飞箭
Bull's-eye	15	用长弓射杀30个敌人
Cattle Prod	15	用防暴电棍杀死30个敌人
Completed Chapter 1-1	15	在任意难度下完成章节1-1
Completed Chapter 1-2	15	在任意难度下完成章节1-2
Completed Chapter 2-1	15	在任意难度下完成章节2-1
Completed Chapter 2-2	15	在任意难度下完成章节2-2
Completed Chapter 2-3	15	在任意难度下完成章节2-3
Completed Chapter 3-1	15	在任意难度下完成章节3-1
Completed Chapter 3-2	15	在任意难度下完成章节3-2
Completed Chapter 3-3	15	在任意难度下完成章节3-3
Completed Chapter 4-1	15	在任意难度下完成章节4-1
Completed Chapter 4-2	15	在任意难度下完成章节4-2
Completed Chapter 5-1	15	在任意难度下完成章节5-1
Completed Chapter 5-2	15	在任意难度下完成章节5-2
Completed Chapter 5-3	15	在任意难度下完成章节5-3
Completed Chapter 6-1	15	在任意难度下完成章节6-1
Completed Chapter 6-2	15	在任意难度下完成章节6-2
Completed Chapter 6-3	15	在任意难度下完成章节6-3
Crowd Control	15	用加特林机关枪射杀30个敌人
Drive By	30	直接击毙卡车司机
Egg Hunt	15	找到全部4种蛋
Egg on Your Face	15	用腐蛋砸死1个敌人
Exploding Heads	15	以爆头的方式射杀20个敌人
Fireworks	15	击中敌人手中的雷管、燃烧瓶或手榴弹
Get Physical	15	用体技杀死20个敌人
Go into the Light	15	用闪光弹同时杀死2个敌人
Heart Stopper	15	用匕首刺入舔食者的心脏
Lead Aspirin	30	将跳跃过程中的敌人爆头
Lifeguard	15	援救处于DYING状态下的同伴10次
Masters of Removing	15	以双人合作的方式取下吉尔身上的控制装置
Meat Shower	15	用手榴弹等爆炸类武器一次性杀死3个敌人
Recruit	15	以Amateur难度完成全部章节
Ride the Lightning	15	令变压器放电击毙1个敌人
Soldier	15	以Normal难度完成全部章节
Stockpile	30	获得所有的武器
Stop, Drop, & Roll	15	引燃油桶一次性烧死3个敌人
Take It to the Max	30	将所有武器升满级
The Works	15	与同伴合作完成一次体技三连击
They Belong in a Museum	30	集齐所有种类的财宝
They're ACTION Figures!	30	集齐所有的扭蛋
Veteran	30	以Veteran难度完成全部章节
War Hero	70	以Professional难度完成全部章节
Who Do You Trust?	30	与同伴的友好度达到最大值

以下成就对应付费下载内容

成就名称	对应点数	解锁方法
Army of One	15	在Slayer模式下赢得30场比赛
Eye of the Tiger	15	在Survivor模式下赢得30场比赛
Keep the Good Times Rolling	15	在Slayer模式下达成20连击
It Takes Two to Tango	15	在Slayer模式下的团队比赛中达成40连击
It's All the Points	15	在Survivor模式下获得至少40000分
There's no "I" in Team	15	在Survivor模式下的团队比赛中获得至少80000分
Let's Get This Party Started!	20	解锁Versus模式下的全部角色
The Team That Slays Together…	30	在Slayer模式下赢得30场团队比赛
We Will Survive	30	Survivor模式下赢得30场团队比赛
Bringing the Pain	30	在Versus模式下用体技杀死100个敌人



成就／奖杯难点

Bad Blood

要想在7分钟内令威斯克退场，那么最好的办法就是事先装备一个火箭筒。战斗开始后，只要在确保不被威斯克察觉的前提下发射火箭筒并命中威斯克，那么就会引发威斯克徒手抓住火箭弹的桥段，此时只要迅速再瞄准火箭弹补上一枪即可搞定收工。

Egg Hunt

游戏中的4种蛋是随机出现的。这其中，金蛋、红皮蛋和白皮蛋可以通过射杀鸡和蛇来获得，而腐蛋则是在射杀各种敌人时随机取得。游戏中有许多场景中都有蛇活动，章节3-1中则有一定数量的鸡。一般来说，只要将游戏从头至尾通关一遍，就可以集齐4种蛋，用反复读档刷新的方法反而很没效率。

Heart Stopper

游戏中的任何角色对舔食者都有一招匕首穿刺心脏的特殊体技，这项体技的发动前提是先用威力适中的武器将舔食者打成仰面朝天的状态，随后接近舔食者就会出现此项体技攻击的提示。有意思的是，游戏中的舔食者同样存在一种对角色一击必杀的攻击方式，如果玩家没能及时输入正确的QTE指令，就会被舔食者以穿刺心脏的方式杀死。

Lead Aspirin

解锁这项成就的方法看似困难，实则非常简单。比较推荐的地点是遭遇斧男的集会场，只要站在场景中的公共汽车上就会吸引大量村民不断跳过来。此时只要装备上霰弹枪，抓住敌人跳过来的瞬间猛轰其上半身就会有很高的几率直接爆头，从而解锁这项成就。

The Works

这项成就的解锁比较有技巧性，要想达成目的，玩家就要实现熟悉角色的体技攻击招式和威力。形成连击的必要条件是起手式之前必须用威力较小的武器射中敌人的肩部或手臂，进而造成硬直，随后接近敌人用体技将目标敌人打至同伴处。随后，同伴要迅速抓住时机用体技将目标反打回去。最后，玩家再次用体技终结技击打目标。须要注意的是，克里斯对敌人的正面中段击打、谢娃对敌人的背部中段击打都会直接将目标打飞，所以必须要令克里斯采用背部中段击打，或者是谢娃的正面中段击打才能成立。

Who Do You Trust？

建立伙伴好感度的方法主要体现在危急时刻解救同伴以及赠与同伴道具物品等方面。另外，当同伴以精准的射击干掉敌人时，适时地按下B键给予鼓励也会提高同伴的好感度。当好感度积累到一定程度时，成就就会自动解锁。

财宝收集

游戏中的财宝大致分为两类，一类是古董器物，共有15件；另一类则是不同形状和颜色的宝石，共有五种颜色和七种造型的区别。由于游戏中存在多种刷金钱的方法，所以以像前作那样单纯依靠在流程中取得所有宝物来赚钱的手段已经没有了实际意义。本作中的财宝只要在第一次收集到即可被系统所识别，随后即便是卖掉也会有档案记录。因此只要设法将财宝的种类收集全即可。不过，游戏中的部分宝物仅仅出现一次，如果不小心错过，就只能读取存档重新再来一遍。

名称	价值	首次出现章节	获得方法
Topaz(Pear)	1000	2-1	在港口处船只外侧的水中
Ruby(Pear)	1000	2-2	镶在坑道中第一个积水路段的岩洞顶部
Sapphire(Pear)	1000	2-1	有寄生犬出没的下水道出口左侧地上
Emerald(Pear)	1000	2-1	干掉电锯男（Chainsaw Majini）之后的宝箱中
Diamond(Pear)	2000	2-2	矿山区域，镶在机枪台后方长梯顶端的岩壁上
Topaz(Square)	1000	4-1	镶在最开始两个罐子前方的门上
Ruby(Square)	1000	2-1	干掉电锯男之后的宝箱中
Sapphire(Square)	1000	2-1	干掉电锯男之后的宝箱中
Emerald(Square)	1000	2-1	取得港口钥匙的铁皮房的屋顶上
Diamond(Square)	2000	2-2	矿山区域，镶在梯子被破坏的平台上方的岩壁上
Topaz(Oval)	2000	6-1	消灭初始位置附近的士兵后爬至瞭望台最高点，在此处用狙击步枪干掉对面高出两个敌人以及右下方的一个敌人后，在其尸体消失的位置出现
Ruby(Oval)	2000	4-1	解开红色石像机关后获得
Sapphire(Oval)	2000	5-3	存放沙漠之鹰手枪的隔壁房间的罐子中
Emerald(Oval)	2000	5-3	存放沙漠之鹰手枪（L.HAWK）的石棺中
Diamond(Oval)	4000	2-2	坑道内的宝箱中
Topaz(Trilliant)	2000	4-1	山洞底层尽头隐藏平台上的宝箱中
Ruby(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中南侧的宝箱中
Sapphire(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中东侧的宝箱中
Emerald(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中西侧的宝箱中
Diamond(Trilliant)	4000	4-2	离开光束通道区域的大门顶部
Topaz(Brilliant)	2500	5-3	舔食者出没的山洞中，镶在吊桥对面东门上方的岩壁上
Ruby(Brilliant)	2500	5-3	舔食者出没的山洞入口处，镶在洞口电灯附近的岩壁上
Sapphire(Brilliant)	2500	5-3	存放沙漠之鹰手枪的石棺中
Emerald(Brilliant)	2500	5-3	与威斯克和吉尔对战的场景中，在2楼右侧的罐子中
Diamond(Brilliant)	4000	2-2	矿山区域，左侧外壁台阶上的宝箱里
Topaz(Marquise)	3000	1-1	引发大量村民出现的情节后，射杀最后投掷炸药的村民后获得
Ruby(Marquise)	3000	2-1	隐藏在港口集市的中的宝箱里（集市的摊位可以用爆炸物破坏）
Sapphire(Marquise)	3000	5-3	离开与触手怪BOSS（Uroboros）战斗的房间后，在左侧岔路尽头的保险柜中取得
Emerald(Marquise)	3000	3-3	位于第二个停泊处，在两个机枪火力点中央堡垒里的柜子里
Diamond(Marquise)	5000	6-3	最终决战处，用重武器将前方的浅色石柱打落，开始分头行动后踩着落入岩浆的石柱来到对岸即可获得
Power Stone	5000	5-2	射杀收割者（Reaper）后获得
Lion Heart	2500	5-1	射杀舔食者（Licker β）后有一定几率获得
Blue Enigma	3000	3-1	干掉村庄里的土著巨人（Giant Majini）后获得
Soul Gem	10000	4-1	干掉蝙蝠怪（Popokarimu）后获得
Heart of Africa	10000	5-3	7分钟内击退威斯克后，出现在底层大厅楼梯中央的地上

刷钱大法

湿地区域刷钱法

在前面的流程介绍中已经提到，章节3-1的大湿原地区存在数量众多的宝物，只要动作够快，那么就可以短时间内在整个湿地场景兜个遍，待刷得所有宝物之后立刻打开菜单选择QUIT并保存记录，这样就可以保留之前刷得的金钱了。不过有一点须要注意，这就是进入地图左下角的村寨时不要引发土著出现，拿到宝箱里的财宝之后就要立刻离开，否则一旦引入土著出现，随后的行动就会受到延误。可以看出，用这种刷金钱的方式虽然可以一次赚得可观的金钱，但效率相对较低，只适合一周目途经此处时使用。



BSAA徽章收集





1-2 Urban District 地图南端的墙外，站在旁边的建筑二楼即可看到

1-2 Abandoned Building 建筑在最上层的水箱底部



1-2 Furnace Facility 干掉第一个触手怪之后的下一个场景尽头拐角处，在铁网对面的墙上



2-1 Storage Facility 在初始位置的仓库内正前方的墙上



2-1 The Bridge 破坏卡车之后由桥对面的梯子来到桥下，转向桥的方向即可看到



2-1 The Port 港口集市上的绿色商亭中，转到亭子另一面即可看到

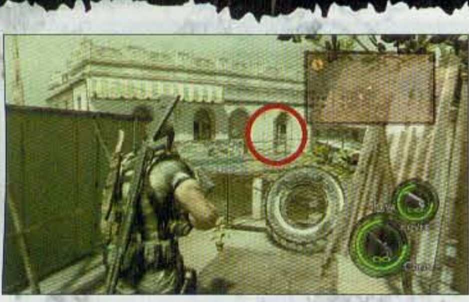
金杯刷钱法

金杯刷钱法的成立原理与湿地区域刷钱法相同，只不过换成了章节6-2。当然，由于在较小的区域内存在两个金杯(Chalice)，在这里刷钱的效率要更高。具体的操作方法是：首先通过艾克赛拉变异的QTE情节，随后克里斯和谢娃就会进入船舱，按照正常的行动路线由一层前往二层，中途即可分别在两个船舱的更衣柜里获得金杯。行动的过程中会有三处固定的QTE提示，只要稍加熟悉即可轻松躲过。在此处刷钱的好处在于操作简便且不容易出现失误，一次即可刷的6000元，如果能够熟练操作，那么足以将每一轮的行动时间控制在一分钟之内。



腐蛋刷钱法

利用腐蛋刷钱的方法相对要复杂一些，但这种方法的实际"经济效益"却是其他几种方法远远无法比拟的。它的成立前提条件是玩家手中至少有一枚腐蛋(ROTTEN EGG)，并且须要在双人模式下才能成立。而它的原理则是利用了双人连机游戏时分别存盘的系统设定来达成的。具体的执行方式是：确保角色A持有腐蛋，然后让A将腐蛋递给角色B，完成这个步骤之后选择退出游戏，其中的角色B要选择保存游戏(强制保存)，而角色A则选择不保存，这样就可以达成角色A的装备状态不变，而角色B保存的腐蛋数量增加。随后再次进入游戏重复以上操作，直至角色B拥有的腐蛋数量达到装备数量上限，即45个腐蛋。达到这个阶段之后即可达到刷钱的基本要求，一次最多可以获得90000大元！其实，游戏中获得的许多道具都可以作为此种刷钱方法的媒介，不过由于腐蛋的卖价最高，所以刷钱的效率也就最高。值得一提的是，由于X360主机可以在同一台机器上实现同时登陆两个账号，所以对于那些没有网络条件的玩家也可以轻易实现快速刷钱的目的。



舔食者刷钱法

此种刷钱方法依然是基于在同一场景获取大量财宝的原理。具体的执行地点是章节5-2中有大量舔食者出没的U型实验设施走廊中，进入场景之后即可用大威力手枪对出现的舔食者连续轰杀，射杀全部舔食者之后可以获得红色心形宝石(Lion Heart)。在此处刷钱的优点同样是流程较短，且一次可以获得过万元的收入。不过在此处刷钱有一定的风险性，稍不留神就有可能给舔食者留下可乘之机。并且，在此处刷宝石的前提是手中至少有一种大威力武器已经获得无限弹药，否则在这里刷钱就显得非常划不来了。



武器升级解析



游戏中的武器分为手枪、霰弹枪、机关枪、狙击步枪和大威力手枪五类，其中每一类的第一支枪往往初始性能较差，不过随着改造的深入，第一支枪的能力反而会逐渐超越后来的高性能枪械。例如，角色手中默认的M92F手枪初始能力极为平庸，但由于具有会心一击率的设定，当完成了全段改造之后就会对敌方杂兵有极高的爆头率，且装填速度和弹夹容量都会有质的飞跃。此外，完成每一大类武器第一支枪的全段改造之后，就会出现该类的隐藏武器。在一周目通关的前提下，完成任何武器的全段改造之后还可以在BONUS FEATURES里用得到的奖励点数购买对应该武器的无限弹药能力，随后只要在SPECIAL SETTING选项中将"INFINITE AMMO"设置为"YES"，即可在正常游戏中使用这种武器的无限弹药了。



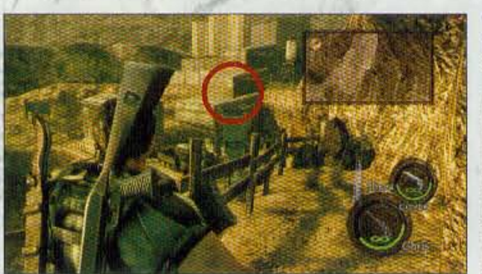
2-1 The Port 穿过港口来到集市另一侧后，爬上地图右侧第一个梯子，然后面向东北方向的建筑望去即可看到



2-1 Shanty Town 来到协助谢娃协力跳的平台处，从一侧面向平台上方望去即可看到



2-2 Train Station 西南方向的高塔上



2-2 The Mines 坑道的吊桥处，在右侧岩壁上



2-2 Mining Area 沿着矿山区域的山坡小路来到高处后，面向建筑的方向即可看到

3-1 Marshlands 初始位置正前方远处的第二个电线杆上

武器的推荐与分析

M92F

作为玩家在游戏中得到的第一支枪，自然不用指望它的威力能够多么高，但是由于这支枪具有较高的会心一击率（爆头率），所以在作战中还是比较称手的。如果将这支枪的容弹量进行全段改造，那么高达 100 发的容弹量绝对可以满足对付大批杂兵的需要，完全不用担心会出现中途"断粮"的情况发生。不过，对于想挑战佣兵模式高分的玩家来说，会心一击率较高的 M92F 并不是一件理想的武器。对敌人较高的爆头几率往往无法让玩家有机会通过体技杀敌来获得奖励时间。此外，在对付个别关卡中的土著敌人时，由于 M92F 手枪的穿透力较弱，所以无法有效杀伤手持盾牌的敌人，从而引起很多不必要的麻烦。



H&K P8

游戏中的 P8 手枪是玩家获得的第二支手枪，在初始性能上与 M92F 基本持平，但 P8 手枪在装填速度上有着明显的优势，且具有较高的穿透力，比较适合对付游戏中期出现的土著类杂兵。并且，P8 的这项优势使其成为了佣兵模式中赚取高分的不二利器。由于其较低的会心一击率，使用这种手枪配合体技攻击可以轻易地赚取奖励时间。不过，P8 在经过全段位改造后的容弹量偏低一些，在火力持续性方面无法同 M92F 相提并论。

M3

M3 在游戏中有着令人满意的威力，足以对付游戏中出现的大部分敌人。在本作中，当玩家操纵的角色来到 3-2 小节的油田区域后，在快艇行至第二道闸门处有机会得到这支枪。由于枪管较长，游戏中的 M3 霰弹枪比之前的 ITHACA M37 难于快速瞄准。不过，一旦将这支枪进行全段位改造，那么它的威力将会是游戏中所有霰弹枪里的 No.1，用来对付斧男和电锯男等中等级别 BOSS 可以说是得心应手。M3 的缺点在于最大容弹量较低，因此在战斗中免不了经常装填。

SIG P226

游戏中的 SIG P226 出现时间较晚，只有在正常流程的一周目后期才能购买到。不过，它在游戏中表现出的总和性能要比前面提到的两支手枪明显高出一截。特别是在经过全段改造之后，在确保命中精度的前提下，P226 的单发威力比较可观。在佣兵模式中，只要能够巧妙使用，选用身着斑马装的克里斯也是赚取高分的绝好人选。

M93R

M93R 作为一种火力较强的近战武器，早在《生化危机 代号：维罗妮卡》中就有登场。当时这支强在克莱尔的手中有着不俗的表现，对付游戏早期出现的丧尸可谓绰绰有余。在这一次的游戏中，M93R 的出现似乎是对《维罗妮卡》的一种致敬。当玩家在游戏中将最初 M92F 进行全段改造并通关之后，只要再次进入游戏就可以购买到这支枪。在经过全段改造之后，它的单发威力堪比 SIG P226，并且由于可以进行三连射，所以实际攻击效果要更好。不过，由于最大容弹量的限制，M93R 在游戏中的实用度并不算高。如果玩家想使用它进行毫无顾忌的射击，那么就必须考虑购买无限弹药。

VZ-61

在行至集会场关卡时有机会获得这种武器，它那较高的射速在对付单个出现的村民时往往可以起到很好的效果，但对付大批出现的敌人时往往显得力不从心。此外，由于 VZ-61 在远射精度上的固有缺陷，玩家不要指望可以凭借它在远距离上对敌人进行火力压制。较小的威力也使得它根本无法用于对付 BOSS 级敌人。





3-1 Marshlands-Poultry Farm 地图西北方向的茅屋里



3-1 Marshlands-Fish Farm 隐藏地图中央区域的茅屋地板下，从屋外远处可以观察到



3-1 Village 在初始位置跳下水后转身即可看到



3-2 Execution Ground 两个帐篷之间



3-2 Oil Field-Dock 在地图最南端的码头附近的小屋里



3-3 Oil Field-Drilling Facilities 在第一个闸门处，停船后转身即可在桥下观察到

S&W M29

游戏中的M29有着十分可靠的威力，并且火力持续而稳定。当然，作为转轮手枪，M29有一个无法回避的问题，这就是相对较慢的装填时间。特别是在对付BOSS级敌人的时候，如果突然出现弹药不足的情况，那么后果将会不堪设想。

HYDRA

缓慢的装填速度是HYDRA的一大缺点。并且，HYDRA那尴尬的容弹量也导致它的实用性进一步下降。不过，这支枪的优点在于枪身较短，游戏中的男性角色还可以单手进行操作，从而进一步扩大了视野和提高了反应速度。并且，它在实际应用中的表现于M3十分接近，如果想发挥出它的真正性能，那么建议为其购买无限弹药。

S&W M500





出现在游戏中的M500有着无与伦比的大威力，经过全段改造之后的威力达到了5000，以至于对绝大多数目标都可以作到一击必杀。当然，它的后坐力和连射性能也是不容忽视的问题。这也导致它的实用性明显下降。如果将M29进行全段改造并将游戏通关，那么玩家就可以在游戏中购买这支手枪中的恐龙。

ITHACA M37

出现在本作中的ITHACA M37是玩家在游戏中获得的第一支霰弹枪。相对较高的射速以及全段改造后的超高容弹量使得这支枪成为了游戏前半段中最可靠的武器。不过，游戏中的这支枪也继承了它在现实中的一个弱点，那就是较小的穿透力和破坏力。特别是在对付突然出现的寄生虫以及游戏后期身着厚重防护服的士兵时，ITHACA M37往往显得力不从心。

L.HAWK

L.HAWK的威力在全部的三支大威力手枪中是最低的。在游戏中，沙漠之鹰那笨重和效率不佳的问题并没有明显的体现。相反，由于采用弹夹供弹，沙漠之鹰在射击稳定程度和火力持续性上要比其他的两支转轮手枪好上许多。只要能够确保瞄准目标，那么持续开火的沙漠之鹰将是任何敌人的噩梦。

JAIL BREAKER

在游戏后期的船舱中，玩家有机获得这种造型怪异的武器。相比M3的大威力和ITHACA M37的短小精悍，JAIL BREAKER的威力似乎很成问题，并且这种威力上的欠缺在对付远距离目标时将表现得更为明显。并且，由于容弹量不高，JAIL BREAKER在游戏中的地位显得极为尴尬。当然，这并不意味着这种武器的性能差得一无是处。在全段改造之后，它的近距离杀伤范围要明显大于其他同类武器。

H&K PSG-1

能够在游戏中使用PSG-1简直就是玩家的幸运，它在游戏中的表现一如现实中那样：较远的射程和稳定的射击精度。并且，PSG-1在现实之中那令人头痛的重量问题在游戏中也几乎没有体现出来，简直就是一件完美的武器！如果非要给这支狙击步枪挑毛病的话，大概只能怪它的威力相对不足。不过，只要操作熟练，玩家在游戏中也可以作到在最短时间内将多发子弹迅速打到同一个位置。



4-1 Caves 爬上山洞的梯子后，面向右侧的深谷可以观察到



4-1 Ancient Village 跌进遗迹中的石棺陷阱后，从出口方向观察对面建筑即可看到



4-1 Labyrinth 绿色石像机关的头顶



4-2 Pyramid 光束折射谜题机关的第三个场景，进入左侧隐藏密室后在门的上方可以看到



5-1 Underground Garden 来到地下花园后按逆时针路线走到尽头，可在桥下发现



5-2 Missile Area 1st Floor 获得SIG 556步枪处一旁的垃圾箱里

H&K MP5



MP5在实际中的优缺点在游戏中也有很直接的体现。实战结果表明这支枪只能用来对付村民一类的低等级敌人。尽管持续性的火力能够在一定程度上保证射击精度，但无法产生压制性的效果。在对付皮糙肉厚的敌人时，玩家只能将希望寄托于霰弹枪和大威力手枪一类的武器。

DRAGUNOV SVD

SVD拥有全部三支狙击步枪中最为平均的性能，适中的威力和可观的弹夹容弹量可以满足整个游戏流程中对狙击战的要求，稳定的射速可以保证玩家在一发失的的情况下可以迅速修整角度进行补射。当然，SVD在游戏中也有一个小小的缺憾，那就是在射击过程中存在明显的枪口上跳现象。如果想用好这支枪，那么玩家就要习惯性地经常将准星向下压，以确保命中率。

SIG 556

出现在游戏中的SIG 556拥有其他同类武器的通病，那就是连射时较差的精确度，并且在对付强力敌人时显得有心无力。不过，它也有属于自己的优点，适中的弹药威力和弹夹容量在对付一般目标时足以作到得心应手。并且，SIG 556与霰弹枪类武器是十分不错的搭档。将两种武器配合起来使用足以对付游戏中遇到的绝大多数敌人。

S75

作为玩家在游戏中拿到的第一支狙击步枪，S75所体现出来的优缺点一如它在现实中的表现。一方面，经过全段改造后的S75拥有匹敌大威力手枪的高杀伤力；另一方面，以常规方式进行装填的速度也足以让每一个玩家抓狂，并且射出两发子弹所要间隔的时间也过长。不难看出，如果想在游戏中用好这支步枪，那么玩家必须要掌握熟练的瞄准技巧。



AK-74

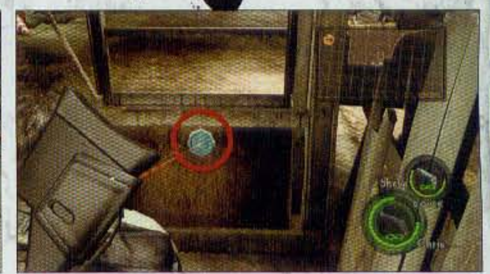
较高的射速和相对集中的弹药散布精度使得该枪有着很不错的表现。尽管这支枪的威力在游戏中被大幅度的削弱，但如果能够配合精确的点射，那么依然可以成为一件克敌的利器。特别是在将其进行全段位改造之后，这支枪将会成为值得信赖的可靠武器。除了可以有效压制中距离的敌人之外，在必要的时候还可以临时代替狙击步枪对付距离较远的目标。



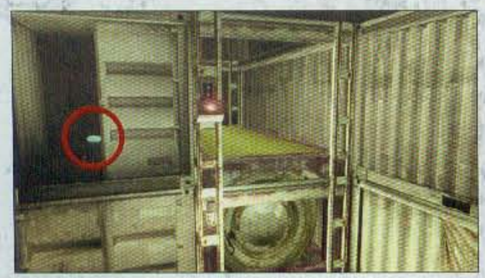
5-3 Uroboros Research Facility 有排风扇的房间，在右侧风扇后



5-3 Moving Platform 通过大型升降平台阶段时，在其中一个控制台中



5-3 Monarch Room Entrance 来到有舔食者出没的山洞，在升降机底部【注6】



6-1 Ship Deck 触发集装箱困住角色的位置，在一侧的集装箱里



6-1 Ship Deck 爬到吊车控制台上，观察远处的桅杆即可看到



6-1 Ship Deck 在触发遭遇艾克赛拉的实验室里，位于房间一侧上方的橱窗中

榴弹发射器

相比系列以往作品中的同类武器，本作中出现的榴弹发射器在性能上得到了大幅度强化。玩家不仅可以通过这种武器发射系列中一直沿用的炸裂弹、酸弹、冷冻弹和燃烧弹，还可以选用新增的电击榴弹和闪光榴弹。与以往中的设定不同，玩家在游戏的流程中获得各种榴弹的机会要小得多，这种武器的弹药大多只能依靠购买来获得。此外，榴弹发射器不存在升级选项，亦不存在无限弹药的设定，这两个方面也进一步制约了榴弹发射器在游戏中的作用。

各类榴弹性能及效果一览

种类	攻击力	效果说明
炸裂榴弹Explosive Rounds	1000	具有同普通手榴弹相似的爆炸效果，可同时对群体攻击
电击榴弹Electric Rounds	400	可令目标产生昏厥效果且短时间丧失战斗力
酸弹Acid Rounds	500	强腐蚀性对附有装甲护具的目标以及舔食者有特效
冷冻榴弹Nitrogen Rounds	100	可以在短时间内停止或减缓目标的行动
燃烧榴弹Flame Rounds	500	具有同普通燃烧弹类似的效果，并且可以减缓目标的行动速度
闪光榴弹Flash Rounds	100	可令普通目标在短时间内丧失战斗力，对寄生虫具有一击必杀的效果

手榴弹

作为现代步兵随身必备的作战武器，手榴弹在历次战争中都发挥了巨大的作用。随着时代的发展，手榴弹在功能上也发生了巨大的变化。除了传统的预置破片手榴弹之外，还有燃烧弹、闪光弹、催泪弹等多个种类。手榴弹得以在《生化危机》系列”中的首次登场始自四代。玩家不仅在游戏中不仅可以使用破片手榴弹，还有机会尝试用燃烧弹和闪光弹对敌人发起攻击。这一武器设定在最新的《生化危机5》中得以原封不动的保留，充分说明了手榴弹是一种高效的作战武器。

破片手榴弹

最为基本的手榴弹，即传统意义上的预置破片手榴弹。这一类手榴弹因生产国家的不同而存在大量的型号，不过它们的共同特征都是通过爆炸后产生的冲击力和碎片对目标造成伤害。以美军现役的MK3A2进攻型手榴弹为例，圆柱状的单体内依然采用传统结构，通过爆炸时产生的破片杀伤目标。这种手榴弹在电影《黑鹰坠落》中曾经有过出现，被用来炸毁坠落的直升机残骸和无坐力炮。游戏中的破片手榴弹在投掷约2秒钟后会爆炸，它的杀伤效果视目标距离爆炸圆心范围呈放射状逐渐减弱。这意味着只有尽可能将手榴弹投掷到目标脚下才能够对其造成最大的杀伤效果。

燃烧弹

游戏中的燃烧弹采用了同破片手榴弹相同的造型。但不同的是，游戏中的燃烧弹在投掷之后不会有任何延迟，而是在接触地面或目标之后立刻开始燃烧。针对燃烧弹的这一特性，在使用燃烧弹时自然要尽量将其掷向目标身上，以取得更好的效果。此外，在对付集群目标时，如果能够将燃烧弹投掷到目标群体中，则可以发挥它的最大效能。须要注意的是，燃烧弹尽管可以对任何敌人造成伤害，但对于斧男和一类中、高级BOSS则无法产生直接的硬直。

闪光手榴弹



闪光手榴弹又称震撼手榴弹，它并不能对目标本体造成严重的物理性损伤，而是通过引爆时发出的强光和强声令目标在短时间内丧失战斗力。闪光手榴弹的这一特性在游戏中有着很好的体现，在敌人因闪光弹的爆炸产生硬直时，玩家可以操纵角色接近目标使用体技进行攻击。这一点在佣兵模式中是特别值得注意的。此外，游戏中的闪光弹对于寄生虫还有着一击必杀的能力。不过值得注意的是，如果使用不当，闪光弹同样可以对己方部分角色产生负面影响，因此只有巧妙使用才能发挥它的作用。另外，闪光弹对于BOSS级别的敌人和舔食者往往没有任何作用，因此在对付这些敌人时就不要浪费宝贵的闪光弹了。

地雷

本作是地雷在系列之中的第一次登场。它的作用与破片手榴弹相近，都是用于对集群目标实施爆破。不同于手榴弹的是，地雷须要使用者人为设置在地面，随后可以等待敌人自行踩上或直接瞄准射击来引爆。同手榴弹一样，地雷对处于爆炸范围内的敌我双方会造成无差别伤害，所以在布雷之后一定要与其保持一定的距离，以免被炸伤。此外，如果发现目标没有经过已经布有地雷的道路，那么还可以直接进行收回。



防暴电棍

在通常情况下，在被敌人的电棍击中后，角色往往会出现较长时间的硬直，不过并不会完全丧失战斗力，只要稍等片刻就会回复原状。对于我方角色来说，这种武器虽然在对付敌人的过程中杀敌效率较为低下，但它的好处就在于免去了对弹药的消耗，被集中的目标会出现短暂的硬直。电棍同样不存在升级的选项。

火箭筒

游戏中出现的火箭筒不同于其他武器，它并没有显示其最大威力的相关数值。但种种迹象表明这种武器拥有游戏中最大的威力，以至于对绝大多数目标可以作到一击必杀。特别指出的是，火箭筒同其他爆炸物一样，其命中目标爆炸后产生爆风足以伤及过于接近的己方角色。因而在使用过程中要特别小心。

加特林式机枪

游戏中出现的加特林式机枪应该是以米尼岗作为蓝本制作的。同这种武器在现实中的表现一样，它的射速高的惊人。游戏中的加特林式机枪是默认无限弹药的武器，以便能够满足玩家"大开杀戒"的需求。不过，这种武器的弊端是操作不便和精度不高，远距离上的弹药散布几乎可以用绝望来形容。对于渴望挑战全S级通关的玩家来说，这种武器显然是无法满足实际要求的。

长弓

长弓可以说是游戏中除了匕首之外的惟一冷兵器了，虽然同样属于射击系武器，但长弓由于结构的特点导致弹道呈较为明显的抛物线，并且在使用这种武器时没有红点辅助瞄准，只能通过目测瞄准。长弓虽然射速较慢且瞄准不便，但却有着较高的威力和无限弹药的设定，运用这种古老的武器对付一般的敌人绰绰有余。值得一提的是，蟾宫是谢娃的专属武器，克里斯无法选用。

手枪 Handguns

M92F

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	150	1.70	10	1
最高数值	250	1.36	100	4
全段改造花费：85000				

H&K P8

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	140	1.53	9	2
最高数值	300	0.85	25	5
全段改造花费：84000				

SIG P226

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	180	1.70	8
最高数值	480	1.62	16
全段改造花费：81000			

M93R

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	170	1.70	10
最高数值	400	1.36	30
全段改造花费：86000			

霰弹枪 Shotguns

ITHACA M37

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	200	3.00	6	1
最高数值	400	2.40	25	2
全段改造花费：70000				

M3

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	300	3.00	5
最高数值	900	2.7	10
全段改造花费：73000			

JAIL BREAKER

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	攻击范围
初始数值	180	2.52	5	7
最高数值	350	1.82	15	15
全段改造花费：85000				

HYDRA

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	攻击范围
初始数值	280	3.67	4	7
最高数值	550	3.30	10	15
全段改造花费：94000				

机关枪 Machine-Guns

VZ61

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	50	2.83	50	1
最高数值	100	2.27	300	3
全段改造花费：75000				

AK-74

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	90	2.83	30
最高数值	250	2.55	50
全段改造花费：73000			

H&K MP5

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	60	2.70	45	2
最高数值	120	2.10	150	4
全段改造花费：67000				

SIG 556

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	80	2.55	40
最高数值	180	1.42	80
全段改造花费：71000			

狙击步枪

S75

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	750	3.67	6
最高数值	2000	3.3	50
全段改造花费：90000			

DRAGUNOV SVD

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	650	2.83	7
最高数值	1300	2.41	18
全段改造花费：61000			



H&K PSG-1

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	瞄准镜倍率
初始数值	600	2.55	5	0×
最高数值	1200	1.7	15	2×
全段改造花费：64000				

大威力手枪 Magnums

S&W M29

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	1500	3.53	6	2
最高数值	3200	2.83	12	3
全段改造花费：78000				

L.HAWK

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	1400	1.7	5	3
最高数值	3000	1.36	8	7
全段改造花费：71000				

S&W M500

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	2100	3.53	5	2
最高数值	5000	3.18	6	3
全段改造花费：89000				

其他武器性能一览

爆炸物 Explosives

数值\名称	手榴弹 Hand Grenade	燃烧弹 Incendiary Grenade	闪光弹 Flash Grenade	地雷 Proximity Bomb
杀伤半径	1500	500	0【注】	1500
杀伤力	1000	500	0	1000

注：闪光弹可令爆炸范围内的目标短时间丧失战斗力，且对寄生虫具有一击必杀的效果。不过对于视觉完全退化的舔食者则没有任何效果。

枪榴弹 Grenade

种类	攻击力	效果说明
炸裂榴弹Explosive Rounds	1000	具有同普通手榴弹相似的爆炸效果，可同时对群体攻击
电击榴弹Electric Rounds	400	可令目标产生昏厥效果且短时间丧失战斗力
酸弹Acid Rounds	500	强腐蚀性对附有装甲护具的目标以及舔食者有特效
冷冻榴弹Nitrogen Rounds	100	可以在短时间内停止目标的行动
燃烧榴弹Flame Rounds	500	具有同普通燃烧弹类似的效果，并且可以减缓目标的行动速度
闪光榴弹Flash Rounds	100	可令普通目标在短时间内丧失战斗力，对寄生虫具有一击必杀的效果

其他武器性能一览

除手枪以外，游戏中的绝大多数武器都有两种获得方式：一种方式是在游戏流程中的武器箱中取得，一种是在完成对应的章节后出现购买选项。在双人模式下，流程中的武器只能由一名角色取得。由于双人模式下的武器无法互换，所以在取得武器时要根据关卡的特点和两名角色的任务分配来决定到底由谁来取得武器。以下表格中所示武器取得方式仅为简单介绍，具体的获得位置请参考流程攻略。

手枪Handgun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
M92F	2000	200	与雷纳德见面后获得
H&K P8	4000	400	完成2-3小节后出现购买选项
SIG P226	4000	400	完成4-2小节后出现购买选项
M93R	30000	3000	完成M92F全段改造后出现购买选项

大威力手枪Magnum

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
S&W M29	4000	400	在3-1小节【村庄】获得
L.Hawk	5000	500	在5-3小节【皇宫】获得
S&W	30000	3000	完成S&W M29全段改造后出现购买选项

狙击步枪Rifle

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
S75	2000	200	在2-1小节【港口】获得
Dragunov	4000	400	在2-2小节【采矿区】获得
H&K PSG-1	4000	400	在5-3小节【导弹工厂二层】获得
Longbow（长弓）	50000	5000	完成S75全段改造且完成全部章节后出现购买选项

霰弹枪Shotgun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
Ithaca M37	2000	200	在1-2小节【城区】获得
M3	4000	400	在3-3小节【油田-开采设施】获得
Jail Breaker	4000	400	在6-1小节【船舱】获得
Hydra	30000	3000	完成Ithaca M37全段改造后出现购买选项

机关枪Machine-gun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
VZ61	2000	200	在1-1小节【集会场】获得
H&K MP5	2000	200	在2-1小节【仓库】获得
AK-74	4000	400	在5-1小节【始祖病毒培养室】获得
SIG 556	4000	4000	在5-2小节【导弹工厂一层】获得
Gatling Gun（加特林式机关枪）	50000	5000	完成VZ61全段改造且完成全部章节后出现购买选项

其他武器及道具

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
榴弹发射器	5000	500	在4-1小节【迷宫】获得
火箭筒	10000	1000	在3-1小节【大湿原】获得
防暴电棍	3000	300	完成3-3小节后出现购买选项
地雷	300	30	完成2-3小节后出现购买选项
炸裂榴弹	400	40	完成4-1小节后出现购买选项
酸弹	200	20	完成4-1小节后出现购买选项
冷冻榴弹	400	40	完成6-3小节后出现购买选项
燃烧榴弹	200	20	完成6-3小节后出现购买选项
闪光榴弹	50	5	完成4-1小节后出现购买选项
电击榴弹	100	10	完成6-3小节后出现购买选项
急救喷雾剂	1000	100	初始购买选项
物理攻击防护背心	10000	1000	完成1-2小节后出现购买选项
防弹背心	10000	1000	完成4-2小节后出现购买选项

佣兵模式

佣兵模式无疑是游戏中最耐玩和最具挑战的模式，只要以任意难度将游戏通关一遍，即可开启这个充满了无限可能的模式。本作中的佣兵模式在游戏规则上继承了前作，并在细节上有所调整。仅仅是在加入体技杀敌奖励时间的设定后，游戏的耐玩度就得以进一步提高。这一次的佣兵模式分为8个关卡，其中的前7个关卡场景来自于游戏之中，而最后一个关卡则属于完全原创。游戏中提供给玩家4名角色，共有10种不同的服装和武器配置方案。将游戏中的每个关卡以B级评价通过即可开启下一关；以A级评价通过则可以解锁每个关卡对应的角色服装和武器配置。

杀敌得分计算一览

敌人种类	得分
村民/Majini（Town）	300
土著/Majini（Wetlands）	400
士兵/Majini（Base）	400
小蜘蛛/Bui Kichwa	400
蝙蝠形寄生虫/Kipepeo	700
蜈蚣形寄生虫/Cephalo	800
舔食者/Licker β	800
甲壳形寄生虫/Duvalia	900
黑胖子/Big Man Majini	1000
鸡/Chicken	2000
斧男/Executioner Majini★	5000
土著巨人/Giant Majini★	5000
收割者/Reaper★	6000
电锯男/Chainsaw Majini★	7000
机枪男/Gatling Gun Majini★	10000
红衣斧男/Executioner Majini（Red）★	15000

带★号的是BOSS级敌人

连击得分计算方式

连击次数	射杀普通敌人加分	射杀BOSS级敌人加分
2	+20	+500
3	+50	+1000
4	+100	+1500
5	+200	+2000
6	+250	+2500
7	+300	+3000
8	+350	+3500
9	+400	+4000
10~19	+500	+4500
20~29	+600	+5000
30~39	+700	+5500
40~49	+850	+6000
50+	+1000	+7000

佣兵模式等级评定

级别	单人模式必要得分	双人模式必要得分	过关奖励点数
D	0~9999	0~19999	200
C	10000+	20000+	600
B	20000+	40000+	1000
A	40000+	80000+	1500
S	60000+	120000+	3000
SS	90000+	150000+	5000

角色解锁一览

角色	解锁条件
克里斯（BSAA作战服版）	初始角色
谢娃（BSAA作战服版）	初始角色
克里斯（斑马装版）	以A级评价完成VILLAGE关卡
克里斯（S.T.A.R.S.版）	以A级评价完成EXPERIMENTAL FACILITY关卡
谢娃（便装版）	以A级评价完成ANCIENT RUINS关卡
谢娃（土著版）	以A级评价完成MISSILE AREA关卡
吉尔（BSAA作战服版）	以A级评价完成PUBLIC ASSEMBLY关卡
吉尔（作战服版）	以A级评价完成SHIP DECK关卡
威斯克（夜行衣版）	以A级评价完成THE MINES关卡
威斯克（S.T.A.R.S.版）	以A级评价完成PRISON关卡

规则与要点

佣兵模式的规则要求玩家在限定时间内尽可能多地射杀出现在场景中的敌人，从游戏开始的那一刻其开始倒计时，计时器归零则游戏结束。每个场景中有一些固定位置存在用来延长游戏时间的时间柱以及用来提高连击分数的连击沙漏。玩家须要一方面保证不断杀敌和保证连击，另一方面在关键时刻取得延长时间的道具。此外，通过体技干掉敌人也可以获得奖励时间。

在佣兵模式中，保持连击是取得高分的最基本手段，在取得连击沙漏的前提下保持连击数则可以获得更高的分数奖励。随着连击数的提高，奖励的分数会以呈几何倍递增。此外，在游戏中射杀不同的敌人，获得的分数是不尽相同的。例如，射杀一个村民只有300分的奖励，而干掉一个斧男则有5000的奖励，如果在连击的状态下达成这一条件，那



么玩家获得的分数要比单独消灭村民或斧男还多一些。从之前的等级评价表格中可以看出，双人合作进行佣兵模式时的评定要求比单人要高，但由于游戏中的连击系统会将两名玩家的连击数整合在一起计算，所以就导致双人游戏时比单人游戏更容易达成高连击。对于刚刚开始接触佣兵模式的玩家来说，在单人模式下连击数超过30往往会有一些困难，但在双人模式下，只要稍加练习就可以轻易达成60以上的高连击。

最后须要说明的是，佣兵模式下的敌人并不是无限刷新的，而是根据关卡的不同存在不同的配置方案和150的总数上限。如果在战斗后期发现敌人刷新速度降低或明显减少，那么就要立刻转移到其他地区进行战斗，以保证敌人的刷新速度，间接保证连击数。具体的敌人兵力配置请参考随后的佣兵模式关卡介绍。



佣兵模式关卡介绍

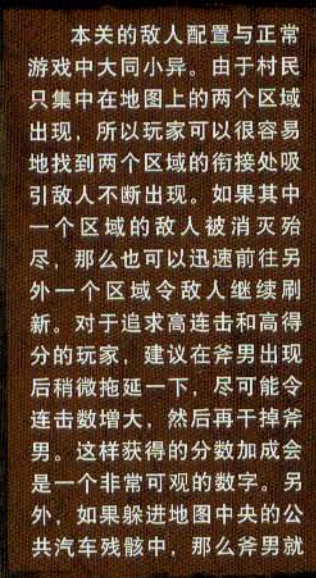
图例说明

	延时道具		区域1		区域4
	连击道具		区域2		区域5
	鸡		区域3		区域6

Public Assembly

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×60	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×75	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
斧男A	累计消灭20个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男B	累计消灭50个村民且击倒斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男C	累计消灭70个村民且击倒斧男B之后	击倒后掉落急救喷雾剂





本关的敌人配置与正常游戏中大同小异。由于村民只集中在地图上的两个区域出现，所以玩家可以很容易地找到两个区域的衔接处吸引敌人不断出现。如果其中一个区域的敌人被消灭殆尽，那么也可以迅速前往另外一个区域令敌人继续刷新。对于追求高连击和高得分的玩家，建议在斧男出现后稍微拖延一下，尽可能令连击数增大，然后再干掉斧男。这样获得的分数加成会是一个非常可观的数字。另外，如果躲进地图中央的公共汽车残骸中，那么斧男就无法对角色发动攻击。本关中随机出现的寄生虫没有被算在敌兵配置表中。



全灭敌人要点攻略

集会场地形是所有关卡中最容易达成敌人全灭的一个，为了能够进一步提高杀敌效率，建议玩家将奖励时间道具和连击沙漏的存在位置牢牢记住，在战斗开始后沿着一定的顺序可以一次性获得全部的奖励时间。本关达成敌人全灭的难点主要体现在消灭三个斧男之后。如果不能保持高频率的跑位，那么极易被敌人从身后抱住，从而令连击数中断。此外，当斧男出现后，如果不能拖延时间等待连击数增大，那么就要果断的迅速消灭斧男，否则同样容易令连击数中断。

The Mines

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×73	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
黑胖子×2	玩家进入区域1后开始刷新	击倒后掉落地雷
村民×57	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
黑胖子×3	玩家进入区域1后开始刷新	击倒后掉落地雷
收割者A	累计消灭30个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
收割者B	累计消灭70个村民并击倒收割者B之后	击倒后掉落急救喷雾剂
收割者C	累计消灭90个村民并击倒收割者C之后	击倒后掉落急救喷雾剂



这一关的难点在于大量存在的会投掷爆炸物的村民，只有尽可能不呆在原地，才能将被炸伤的几率降至最低。另外，如果玩家选择的角色没有重武器，那么在对付收割者的时候不妨可以引诱村民投掷炸弹来炸死收割者。活用在场景中得到的地雷往往可以省很多力气。



全灭敌人要点攻略

这一关的敌人兵种明显增多，除了会出现可以投掷燃烧瓶和炸药的村民之外，还会出现若干个黑胖子和收割者。对付村民时的要点一如前一个关卡，不过要特别小心投掷燃烧瓶和炸药的敌人；陆续出现的黑胖子要用大威力武器配合体技就可以轻松解决，只要保持移动就不容易被其从背后偷袭；收割者出现时会有特别是声音提示，对付这种怪物切忌对着它的本体猛轰，须要边移动边等待其打开胸部的甲壳，随后迅速抓住时机用大威力武器射击弱点即可轻松解决。本关中达成高连击的要点在于巧妙合理的站位，保持在坑道出口附近的两个区域重叠处移动可以提高敌人的刷新速度，从而进一步提高杀敌效率，保证连击数。

Village

土著的体力和攻击力比村民要略高，所以在面对大批敌人时要尽量避免围攻。手持长矛的土著在远距离上有可能使出杀伤力较大的招式，注意利用 QTE 及时躲避。在对付土著巨人时，可以采取枪械攻击＋近身体技攻击的办法将其活活屈死。另外，活用场景中的穿刺机关也可以迅速消灭土著巨人。战斗过程中随机出现的小蜘蛛一定要优先解决，否则被其困住后会十分被动。除了蝙蝠形之外，射杀土著同样有一定几率出现蜈蚣形寄生虫，注意它们是不被计算在兵力配置表中的。



兵力配置	出现区域及说明	备注
土著×64，小蜘蛛×16	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现9个
土著×50，小蜘蛛×10	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
土著巨人A	累计消灭20个敌人之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人B	累计消灭40个敌人并击倒土著巨人A之后	击倒后掉落红色药草
土著巨人C	累计消灭60个敌人并击倒土著巨人B之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人D	累计消灭70个敌人并击倒土著巨人C之后	击倒后掉落红色药草
蝙蝠形寄生虫×6	0－6个蝙蝠形寄生虫随机出现	最后出现的寄生虫不受150人上限的限制

全灭敌人要点攻略

由于土著大多持有长矛和盾牌，并且硬直时间较短，所以给使用体技连击战术造成了很大的麻烦。本关的另一个难点在于存在大量的寄生虫，它们也是影响玩家杀敌的制约性因素。为了能够提高杀敌效率和保证连击，建议以双人模式来进行游戏。通过两个人的互相支援可以从一定程度上减轻战斗时的负担。



Ancient Ruins

本关中的敌人配置与前一关类似，不过由于遗迹场景中存在复杂的高低落差，因而要求玩家对地图十分熟悉。需要指出的是，本关中出现寄生虫的几率较前机关明显增大，并且会出现甲壳形寄生虫。一旦这种寄生虫出现，最好的办法就是射击其腿部令其露出弱点，然后在迅速将其消灭。

全灭敌人要点攻略

从本关开始，场景开始变得越加复杂。相应地，划分的区域也逐渐增多，敌人的兵力配置变得分散，这也意味着只有在几个区域之间频繁移动才能确保足够的敌人刷新率。由于此场景中的敌人中大多持有长矛和盾牌，所以在选择使用角色时要特别考虑武器的穿透力，否则很难将连击数和体技攻击战术进行下去。特别指出的是，本关中会出现贝壳形寄生虫，为了避免被这种敌人拖住后退影响战绩，建议尽可能将场景中的闪光弹搜刮干净，同时这也可以为达成体技攻击创造条件。本关的推荐角色为S.T.A.R.S版威斯克和土著版谢娃，前者近战上的优势和后者长弓的远距离毙敌特性可以有机地结合起来杀敌。威斯克的大威力体技和沙漠之鹰手枪则在赚取时间和对付土著巨人时可以收到很好的效果。



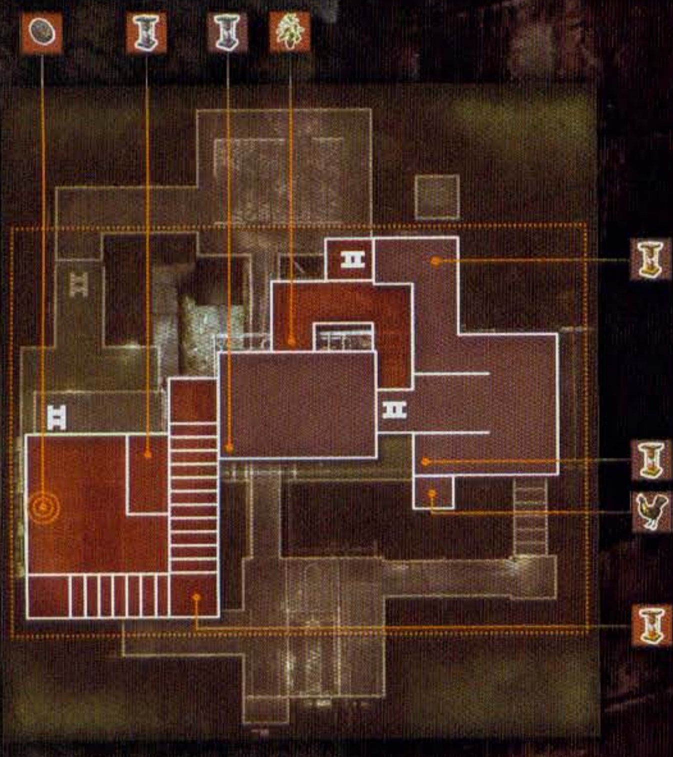
兵力配置	出现区域及说明	备注
土著×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现11个
土著×30	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
土著×20	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现11个
土著×20	玩家进入区域4后开始刷新	最多同时出现11个
土著×28	玩家进入区域5后开始刷新	最多同时出现11个
土著巨人A	累计消灭10个土著并击倒最初的土著（喷火者）之后【注】	击倒后掉落绿色药草
土著巨人B	累计消灭40个土著并击倒土著巨人A之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人C	累计消灭60个土著并击倒土著巨人B之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人D	累计消灭70个土著并击倒土著巨人C之后	击倒后掉落绿色药草
土著（喷火者）A	累计消灭10个土著之后	–
土著（喷火者）B	累计消灭40个土著并击倒土著（喷火者）A之后	–
土著（喷火者）C	累计消灭60个土著并击倒土著（喷火者）B之后	–
土著（喷火者）D	累计消灭70个土著并击倒土著（喷火者）C之后	–
土著（喷火者）E	累计消灭80个土著并击倒土著（喷火者）D之后	–
土著（喷火者）F	累计消灭90个土著并击倒土著（喷火者）E之后	–

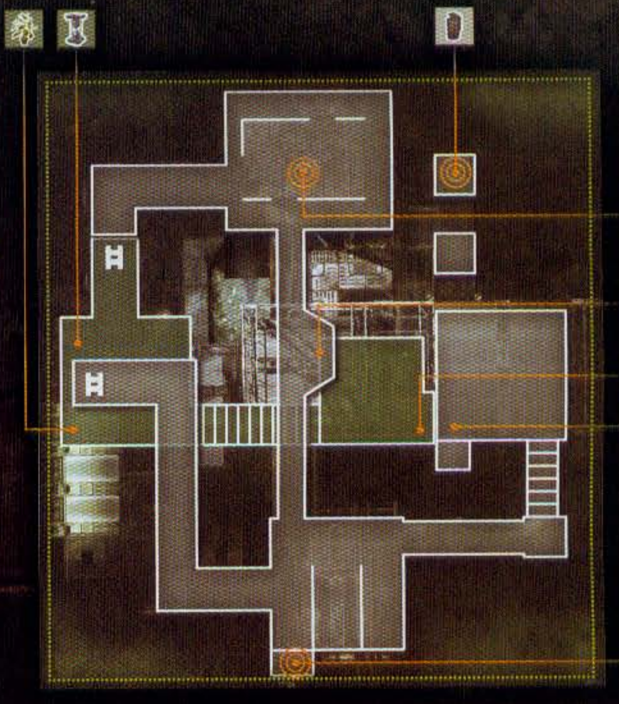
Experimental Facility

本关的难点主要体现在杀伤力极大的火箭筒兵以及大量出现的舔食者。对付火箭筒兵要时刻借助场景中的障碍物进行躲避，然后尽快将这些棘手的敌人消灭即可。在对付舔食者时，建议爬上场景中较高的平台进行防御战，这样可以有效避免来自舔食者的攻击。此外，场景中的穿刺机关和大量存在的油桶也要好好利用。





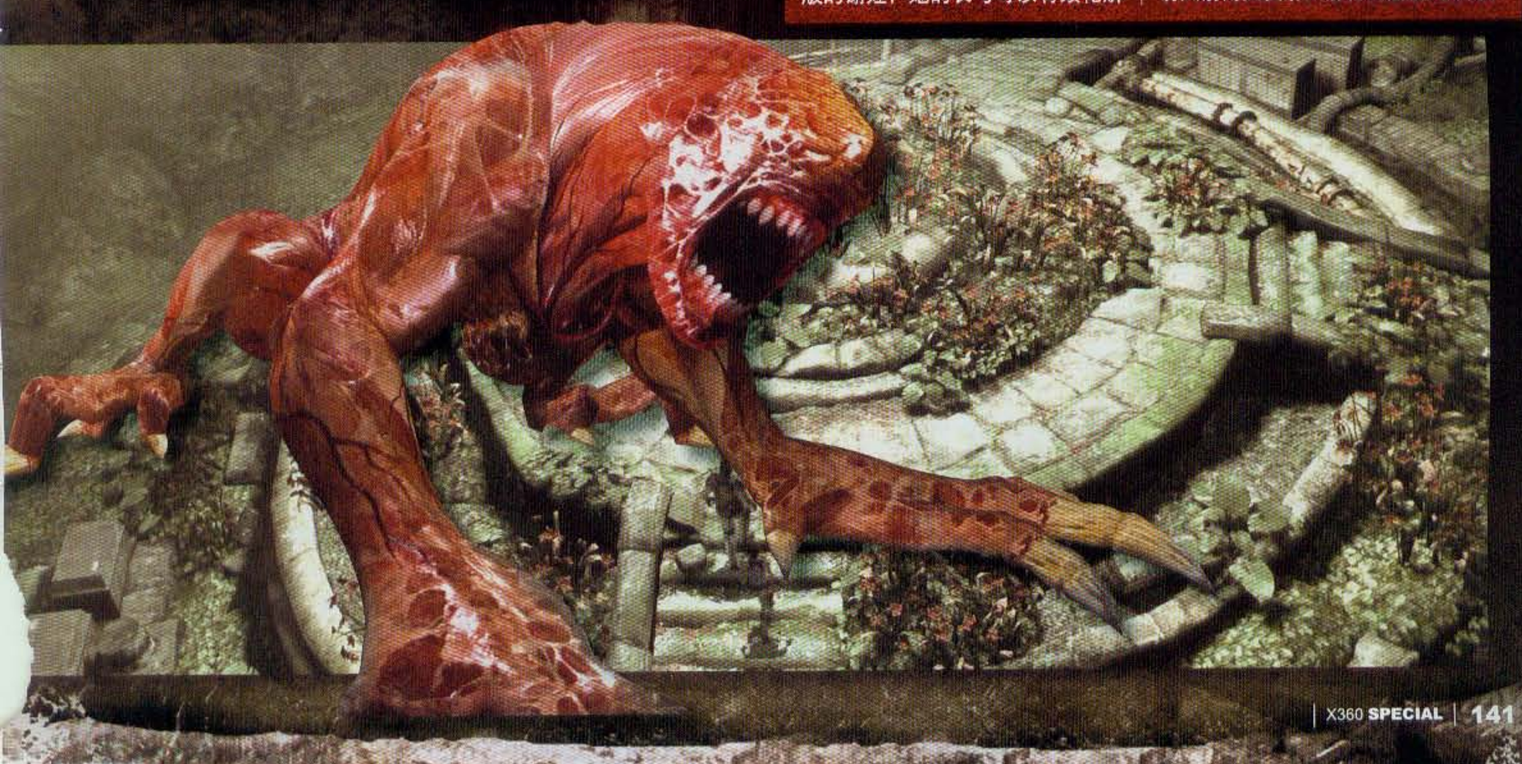




兵力配置	出现区域及说明	备注
士兵×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现10个
舔食者×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
士兵×30	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
舔食者×42	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
火箭筒兵A	累计消灭10个敌人之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵B	累计消灭30个敌人并击倒火箭筒兵A之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵C	累计消灭40个敌人并击倒火箭筒兵B之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵D、E	累计消灭60个敌人并击倒火箭筒兵C之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵F、G	累计消灭70个敌人并击倒火箭筒兵D、E之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵H、I	累计消灭80个敌人并击倒火箭筒兵F、G之后	击倒后掉落绿色药草

全灭敌人要点攻略

由于这个场景中出现的敌人以身着重甲的士兵为主，所以用通常的方法很难展开体技连击战术。在本关达成敌全灭的理想角色是土著版的谢娃，她的长弓可以有效化解士兵身上的铠甲的效果且对舔食者可以一击必杀，而榴弹发射器在配合冷冻榴弹时也可以对敌人展开体技战术赚取奖励时间。由于关卡中的火箭筒兵是根据玩家杀敌数量而有规律的出现，所以可以利用这一点展开特殊战术引诱火箭筒兵发射火箭将其他敌人炸死。



Missile Area

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×20	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×25	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域4后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域5后开始刷新	最多同时出现12个
村民×30	玩家进入区域6后开始刷新	最多同时出现12个
机枪男A	累计消灭20个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
机枪男B	累计消灭60个村民并击倒机枪男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
机枪男C	累计消灭90个村民并击倒机枪男B之后	击倒后掉落急救喷雾剂

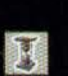
这一关的地形颇为复杂，建议大家在挑战本关卡之前一定要将地形好好熟悉一番，否则很容易“找不到北”。由于敌人的分布也没有前几个关卡那么密集，这使得取得高连击的难度大幅上升。关卡中的敌人以村民为主，中后期出现的机枪男可以利用场景中大量存在的爆炸物来解决。另外，在接近爆炸物的时候一定要留意那些投掷炸药和燃烧瓶的村民。

全灭敌人要点攻略

两层分置的地形和不规则的楼梯分布导致玩家在寻找时间奖励道具上会花费大量时间。分为多个区域的地形又使得敌人的兵力配置比较分散。这些成为了制约玩家杀光敌人的最大因素。不过，由于场景中的敌人以等级最低的村民为主，所以玩家在角色选择上有了更多的余地。对于本关的战斗，建议玩家尽量靠近上下两层重叠且有多个区域交界的位置，这样可以进一步提高敌人的刷新速度。另外，由于机枪男的火力射程较远，所以本关的双人模式最佳组合是任意版本的威斯克+拥有狙击步枪的角色。

Ship Deck

这一关的难点全都集中在出现的电锯男身上。如果选用的角色缺少重型武器，那么在战斗过程中最好尽可能多地积攒手榴弹和地雷。当遇到复活的电锯男时，一定要用大威力武器迅速解决掉，否则将会十分被动。作战过程中要时刻注意深厚不被村民包抄，一旦不小心被村民抓住，就很有可能屈死在电锯之下。最初的电锯男不计算在表格之内。最初的电锯男、电锯男A和E被击倒后会复活，随后进入疯狂状态！





全灭敌人要点攻略

这一关达成敌全灭的制约性因素依然体现在复杂的地形上，被集装箱分割开来的甲板往往会导致AI过低的敌人跑进死角或直接爬到高台上发呆。至于电锯男，只要手中确保有大威力武器就可以顺利解决。高频率的跑位可以有效避免敌人刷新速度降低的问题出现。另外，本关中的双人模式下建议两名玩家同时选择武器配置较为均衡的S.T.A.R.S版威斯克或斑马装版克里斯。这样一来两名角色都可以独当一面，分散开来作战可以进一步提高杀敌效率。





兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×40	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×40	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
村民×52	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现12个
电锯男A、B	累计消灭20个村民并击倒最初的电锯男之后	击倒后分别掉落急救喷雾剂和绿色药草
电锯男C	累计消灭30个村民并击倒电锯男A、B之后	掉落绿色药草
电锯男D	累计消灭40个村民并击倒电锯男C之后	掉落绿色药草
电锯男E、F【注】	累计消灭50个村民并击倒电锯男D之后出现	击倒后后分别掉落急救喷雾剂和绿色药草

注：最初的电锯男不计算在表格之内。最初的电锯男、电锯男A和E被击倒后会复活，随后进入疯狂状态！

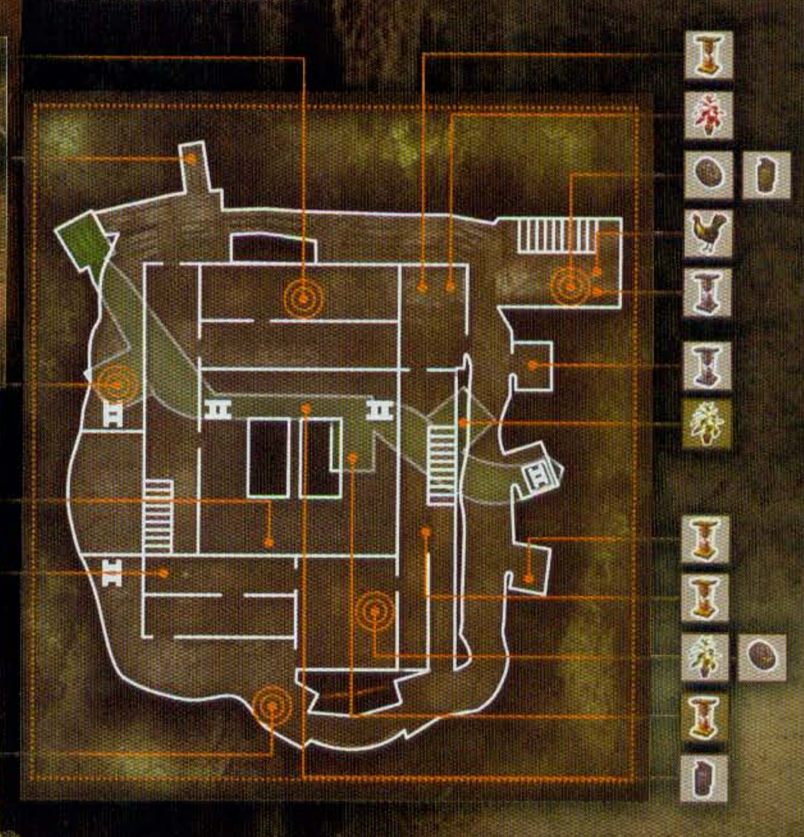
Prison

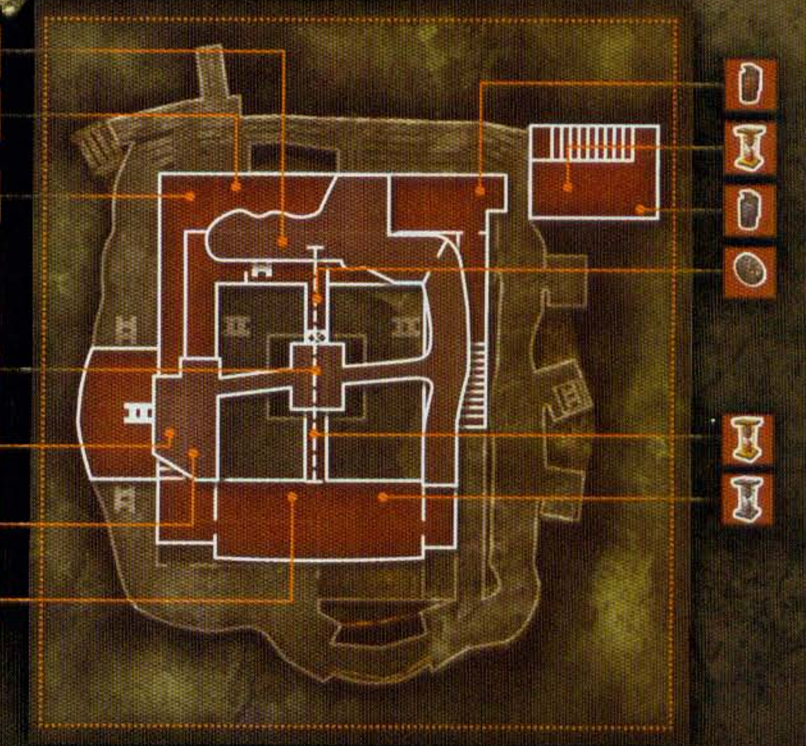
兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×122，黑胖子×14	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现10个
斧男A	击倒最初的红衣斧男之后【注】	击倒后掉落急救喷雾剂
红衣斧男A	累计消灭50个村民并击倒斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男B	累计击倒90个村民并击倒红衣斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
红衣斧男B	累计击倒120个村民并击倒斧男B之后	击倒之后掉落急救喷雾剂

注：最初的红衣斧男不算在此表中。

最后一个关卡的难点主要集中在红衣斧男身上。相比普通的斧男，身着红衣的这种敌人极其变态的体力耐久度和足以一击必杀的大威力招式。红衣斧男的弱点在其背部，建议首先利用闪光弹令其丧失战斗力，然后再从其背后用重武器猛轰。对付关卡中出现的黑胖子可以用近身霰弹枪攻击＋体技的战术轻松干掉。







全灭敌人要点攻略

这个场景中的布局很容易让人联想起古罗马斗兽场，由于场景的中央是一个较为开阔的大场景，所以只要玩家处于这里，就可以绝对保证敌人不断出现。在本关中通过体技攻击赚取时间并不是难事。实际上，这个场景的攻关要点在于要进一步提高杀敌效率，否则集中于一个场景出现的斧男和大量杂兵足以将玩家围困起来。同前一关一样，武器配置均衡且拥有重武器的角色是挑战这个关卡的绝好人选。

高位
中段
低位

体技与连击系统

在前作中首次出现的QTE系统和作为其子系统体技攻击，在这一次的游戏中得以进一步发扬光大。当玩家操纵的角色用武器命中敌人身体的某个部位且造成了一定程度的伤害之后，受伤的敌人就会进入诸如抱头、捂腿或直接倒地等硬直状态。此时操纵角色立刻接近进入硬直状态的敌人会在屏幕上出现QTE提示，如果能够及时输入指令，那么就可以让角色发动体技攻击对敌人进行追加打击。前作中的体技攻击系统相对比较简单，除了有部位判定的区别之外，角色在针对不同敌人时发动的体技攻击动作也不相同。本作中的体技攻击系统不仅继承了前作的一系列优点，还加入了双人协力下的体技连击，这使得游戏的趣味性和技巧型得到了进一步提高。当然，使用体技进行攻击并不仅仅是为了节省弹药和角色的表演秀。在发动体技攻击时，角色本身还会处于无敌状态。如果能够熟练掌握连击技巧，那么在对付诸如斧男和电锯男一类的中等级别BOSS时将会令战斗变得更加轻松。

当然，体技连击的达成条件比一般的体技攻击动作要难以实现。只有掌握特定的规律和熟悉每一名角色的各种攻击动作才能令连击形成。一般情况下，发动体技连击的起手式是开枪命中并随后击打敌人的手臂和肩头，如果事先打中的是头部或腿部，那么角色的发动的往往是致命一击或具有轰飞判定的招式，连击自然也就无法实现了。本作中的体技击打判定分为高位、中段及低位三个部分。其中，引发角色作出高位击打动作的必要条件是射中敌人的头部；而中段击打动作则是对应手臂和肩部，如果射中的是躯干以下的部分，那么角色发动的招式就属于低位击打的范畴了。



克里斯

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Straight	高位	400	直接轰飞
Hook	中段	300	形成连击
Uppercut	低位	400	将敌人打翻
Kick	中段（背后攻击）	300	踹飞敌人
Neck Breaker	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Stomp	倒地追加	600	命中头部可一击必杀
Backhand	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Haymaker	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	500	—
Uppercut	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	1200	一击必杀

吉尔

招式名称	击打类型	伤害值	说明
High Kick	高位	350	直接轰飞
Roundhouse	中段	250	形成连击
Sweep Kick	低位	350	将敌人踢翻
Reverse Roundhouse	中段（背后攻击）	250	形成连击
Head Grab	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Double Knee Drop	倒地追加	1200	一击必杀
Carwheel Kick	连击终结技	2000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Flip Kick	连击终结技	2000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	协力动作	350	—
Sweep Kick	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	(对舔食者) 倒地追加	900	一击必杀

谢娃

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Roundhouse	高位	350	直接轰飞
Twist Kick	中段	250	形成连击
Somersault	低位	350	将敌人踢翻
Knee	中段（背后攻击）	250	形成连击
Throat Slit	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Impate	倒地追加	800	一击必杀
Spinning Back Kick	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Skull Crusher	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	450	—
Somersault	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	(对舔食者) 倒地追加	900	一击必杀

威斯克

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Cobra Strike	高位	1200	直接轰飞（50%几率爆头）
Panther Fang	中段	300	形成连击
Tiger Uppercut	低位	400	将敌人打翻
Jaguar Kick	中段（背后攻击）	300	形成连击
Mustang Kick	低位（背后攻击）	500	—
Windfall	倒地追加	600	命中头部可一击必杀
Ghost Butte rfly	连击终结技	4000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Rhino Charge	连击终结技	4000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	500	—
Tiger Uppercut	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	1200	一击必杀

解读佣兵模式高分赚取

高分制胜

由于本作对应网络排名和在线连机，所以玩家可以实时了解自己在全世界的排名位置。不难看出这个网络排名系统会间接成为许多玩家挑战佣兵模式的动力源泉。根据前面提到的佣兵模式积分方式，我们可以很容易的估算出在每一个关卡中所能获得的分数。以"集会场"关卡为例，在取得全部奖励时间和连击沙漏的前提下，就算以全数连击的方式消灭场景中的敌人，那么所能获得的分数也只有区区20多万分。然而目前网络排名前十名的玩家却早已创造处了高达数十万分的记录！

其实，达成高分的根本原因就在于杀光敌人之后剩余的时间奖励分数上。除了前面提到的佣兵模式计分标准之外，如果玩家能够在限定时间内杀光所有敌人，那么剩余的时间就会以1000分/秒的方式全部折算成分数加到之前的杀敌加分中。当然，一旦玩家将场景中的敌人全部杀光，那么系统就会令游戏强制结束。所以，如果想积累到更多的剩余时间，不仅要求玩家多多运用体技杀敌赚得奖励时间，还要设法将场景中所有的奖励时间。通过体技杀死一名敌人可以获得5秒钟的时间奖励，理论上只要能够确保足够的命中率，那么在3秒钟甚至更短的时间内解决一个敌人也是完全可以实现的。另外，如果用一招同时杀死多名敌人，那么就会在花费很少的时间的前提下立刻获得大量的奖励时间。





除了熟练的操作技巧之外，运气因素也是制约玩家取得高分的因素。诸如敌人刷新速度降低、连续出现寄生虫，不幸被敌人抱住、捡起错误道具甚至体技挥空等不可预知的因素，都有可能令连击中断。无法达成高连击，那么奖励分数的加成额度就会大打折扣。这些情况的发生也会导致时间的进一步消耗。

通过体技连击战术赚分的必要条件

通过体技杀死敌人的前提条件是要用威力较小的武器将敌人打至出现特殊硬直动作（通常是打头），如果武器的威力过大或者会心率过高，那么就有可能直接将敌人打死或爆头，体技攻击自然也就无从实现。当然，如果想达成一招毙敌，那么角色的体技攻击力也要相当大。此外，为了能够迅速消灭BOSS级敌人，随身携带重武器也显得十分必要。

文 风间仁（levelup.cn） 美编 NINA



街头霸王IV	Capcom	格斗
X360 Street Fighter IV		日版
2009年2月12日	1～2人	8390日元
对应专用摇杆		

《街头霸王 IV》在发售前一直担心它无法与近乎完美的《街头霸王 3.3》媲美，但现在看来担心是多余的。虽然没有了 Blocking，但新系统 SA 的却更加深奥，运用 3D 人物表现以及独特的水墨风格，也使游戏的打击感得以大幅提高。众多系列经典角色的回归更是为本作增加了人气，几位新角色也是个性分明，再加上家用机版所独有的几位新增角色以及在《街头霸王》系列中首次登场的刚拳，使可选择角色达到 25 人。本篇攻略将对 25 位角色的特点以及应用战术进行逐个详解，相信能对您有所帮助。

操作方法

角色的操作使用方向键以及 6 个基本按键（弱 P、中 P、强 P、弱 K、中 K、强 K）构成，所有角色的共通操作如下表所示。本编攻略中所刊载的指令是以角色面向右方时的输入为基准，面向左侧时只需将指令翻转即可，例如面向右方时的 ↓↘→ +P 在面向左方时变为 ↓↙← +P。



▲对战中双方会频繁的交换位置，因此要随时注意方向的调整。

基本操作

行动	指令
前进	→
后退	←
跳跃	↖or ↑ or ↗
前冲	→→
快退	←←
防御	← or ↙

行动	指令
SA（拯救打击）	中 P+ 中 K（可蓄力）
投技	接近对手时→ or ← or N（无方向）+ 弱 P+ 弱 K
拆投	投技发生瞬间 弱 P+ 弱 K
受身	倒地瞬间↙or ↓ or ↘，或者同时按两个任意按键
挑衅	强 P+ 强 K

指令输入的性质

必杀技等指令有一定的成立时间，也就是说只要在一定的时间内输入指令都会完成出招，如果超过这一时间则指令将不成立。由于游戏中的指令支持模糊输入，因此当同时满足复数指令成立时将会按照固定的优先顺序发生（如下表所示）。



▲ 3 个按键同时按下则会发动奥义，而如果失败可能发动 EX 必杀技等。

指令输入的特征

- 指令输入必须在一定时间内（指令的成立时间）完成
- 通过按键连打来发动的必杀技指令，以第 5 发的按键种类来决定 弱 · 中 · 强 · EX
- 弱、中、强按键同时输入的情况下，优先顺序为强 > 中 > 弱
- 复数指令同时成立时的招式发动优先顺序如下
  - 挑衅 >SA> 普通投技 > 奥义 > 超必杀 >EX 必杀技 > 必杀技 > 特殊技 > 普通技
- 复数必杀技指令同时成立时的招式发动优先顺序如下
  - 1 周旋转 >↙↓↘→↗> ←↓↙(←↓↘) > →↘↓↙←(←↙↓↘→) > ↓↙← > ↓↘ → > 单纯的按键
  - 3 个按键蓄力同时松开 > ↓蓄力↑ > ←蓄力 ↘(↙蓄力→) > ←蓄力→

※基本情况下按键连打的必杀技为最优先发动，有一个例外就是本田的→↘↓↙← +P 要比按键连打必杀技还要优先。另外不需要蓄力的必杀技要比蓄力必杀技优先。

- P 与 K 同时输入时 K>P。

提前输入的时机

提前输入是指在角色还不能行动的状态下提前完成指令的输入。提前输入可在起身过程中、防御的硬直中、后仰中、前冲中、快退中的状态下完成必杀技、超必杀、奥义的指令输入，当角色结束这些状态之后将立即发动对应的招式。不过，在提前输入方向键指令后，按键指令需要在角色恢复可行动状态前的数帧之内完成。除了上述以外的情况下，提前输入将不成立，想要最速出招的话只有依靠目押完成指令输入。

提前输入的特征

- 方向键的输入（包含前冲和快退）可以在命中、防御、倒地、跳跃中等任何情况下进行提前输入
- 最速发动（防御、后仰、起身的硬直解除后的第一帧）的按键输入可以在 3 ～ 4 帧之前通过提前输入成立

※由自身引起的行动硬直则不成立

- 普通技、特殊技、TC（按键连续技）、投技无论在什么情况下都无法提前输入

游戏画面解析

游戏的主菜单包括单人游戏的“街机模式”、上网对战的“在线对战模式”等多种选项，在下面将会对这些选项逐一进行说明。另外，对战时画面中所包含的信息很丰富，刚接触本作的玩家首先需要掌握体力槽的表示方式，之后逐渐掌握时间、必杀槽以及复仇槽等。

菜单画面



1、街机模式：单人与 CPU 进行对战的模式，2P 或者网上其他玩家（开启街机等待选项）可乱入对战。将播放所选角色的故事动画。

2、VS 模式：可自由选择角色以及场景与 CPU 或玩家进行对战。

3、Xbox Live 对战模式：进行在线对战。

4、挑战模式：挑战完成各种课题。其中时间挑战是指在规定时间内通过规定的全部局数比赛；生存挑战是指在体力耗尽前击败规定数量的对手；测试挑战是指考验玩家对各角色的必杀技以及基本连续技的掌握程度。

5、练习模式：可自由进行练习的模式。可设定对手的行动以及各种能量槽的状态。

6、玩家资料：可查看玩家的角色使用率以及对战胜率等资料。

7、鉴赏：可鉴赏游戏中的动画或设定原画。

8、选项：可对按键位置、声音、画面等进行调整。

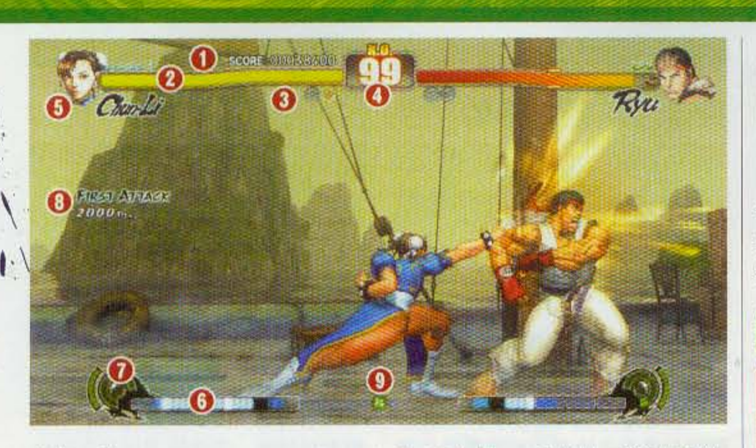
9、Xbox Live 市场：可进行游戏各种追加内容的下载。

对战画面

1、分数以及连胜数：单人游戏时显示分数，对战时显示连胜数。

2、体力槽：表示目前的残余体力，体力为零时败北。

3、胜利局数：显示所设定的对战局数以及根据战况显示 5 种胜利图标



中的一种。

4、时间：显示对战的剩余时间。

5、角色：显示双方使用角色的头像和名称。

6、超必杀槽：25%以上可发动EX必杀技，50%以上可发动EXSA，100%可发动超必杀技。

7、复仇槽：50%以上可发动奥义，复仇槽能量越多奥义的威力也就越大。每次发动则清空复仇槽。

8、奖励信息：显示达成各种条件后的分数奖励信息。

9、状态：开启街机等待选项时显示该图标

隐藏角色的出现方法

游戏初期能够选用的角色仅有16人，其余隐藏角色都需要在街机模式中满足一定条件后出现，具体方法如下：



▶满足条件后游戏中可使用的角色将增加至25人。

隐藏角色	出现方法
樱（SAKURA）	使用隆完成任意难度的街机模式
弹（DAN）	使用樱完成任意难度的街机模式
飞龙（FEILONG）	使用亚伯（ABEL）完成任意难度的街机模式
元（GEN）	使用春丽完成任意难度的街机模式
嘉米（CAMMY）	使用绯红毒蛇（C.VIPER）完成任意难度的街机模式
萝丝（ROSE）	使用维加完成任意难度的街机模式
豪鬼（GOUKI）	以上6名隐藏角色出现后，使用已通关的角色在难度不限、不接关、不输一局、无伤胜利达到一定局数（1局制无伤胜利1局以上，3局制2局以上，5局制3局以上，7局制4局以上）的条件下打败塞斯，之后豪鬼会乱入，将其打败后就能使用豪鬼了
刚拳（GOUKEN）	在使用豪鬼通过后，使用已通关的角色在与豪鬼乱入相同条件，并追加使用奥义或超必杀技胜利3局以上的条件下打败塞斯，之后刚拳会乱入，将其打败后就能使用刚拳了
塞斯（SETH）	使用所有角色完成任意难度的街机模式

颜色与挑衅的入手条件

游戏的挑战模式中每当通过一个级别的挑战都会获得相应的角色设定画、状态编辑使用的称号和头像等。而角色的颜色以及挑衅动作则可以通过完成“时间挑战”以及“生存挑战”的特定级别后获得。每位角色的颜色以及挑衅动作各有10种，游戏最初只可以选择01和02两种颜色以及挑衅动作01。具体的入手条件如下：

颜色入手条件

颜色	入手条件
01	最初持有
02	最初持有
03	完成时间挑战【普通】LV1
04	完成生存挑战【普通】LV1
05	完成时间挑战【普通】LV6
06	完成生存挑战【普通】LV6
07	完成时间挑战【普通】LV11
08	完成生存挑战【普通】LV11
09	完成时间挑战【普通】LV16
10	完成生存挑战【普通】LV16

挑衅入手条件

挑衅	入手条件
01	最初持有
02	完成时间挑战【普通】LV2
03	完成生存挑战【普通】LV2
04	完成时间挑战【普通】LV7
05	完成生存挑战【普通】LV7
06	完成时间挑战【普通】LV12
07	完成生存挑战【普通】LV12
08	完成时间挑战【普通】LV17
09	完成生存挑战【普通】LV17
10	完成时间挑战【普通】LV20

基本行动

各角色拥有各自不同的个性，因此即便是相同的动作性能也所有不同。各角色的站立状态以及下蹲状态的高度也各不相同，越高的越容易被对手的招式击中，相反越低越不易被击中。另外，角色的跳跃、前冲、快退这些对战中频繁使用的移动手段也随角色的不同性能各不相同。

站立和下蹲的状态区别

站立状态



下蹲状态



打击判定范围

投技判定范围

◀2个状态的图示。下蹲状态更不易被对手命中。

各角色站立状态的高度差



- 高：桑吉尔夫 巴洛克 沙盖特 鲁法斯 塞斯
- 中：隆 肯 古烈 达尔希姆 拜森 维加 绯红毒蛇 艾尔 亚伯 樱 弹 元 萝丝 嘉米 豪鬼 刚拳
- 低：春丽 本田 布兰卡 飞龙

各角色下蹲状态的高度差



- 高：桑吉尔夫 沙盖特 亚伯 刚拳 塞斯 飞龙
- 中：隆 肯 拜森 弹 萝丝 豪鬼
- 低：春丽 本田 布兰卡 巴洛克 鲁法斯 古烈 达尔希姆 维加 绯红毒蛇 艾尔 樱 元 嘉米

跳跃

输入跳跃指令后判定由地面向空中转移，落地后有4帧的硬直，垂直跳跃与斜方向跳跃并无区别，发动空中技的情况下也基本相同。但是，发动空中技的情况下，落地后的4帧硬直中后2帧可进行防御。另外，跳跃还有一项特殊性能，那就是在起身时最速输入跳跃的话，角色的地面判定部分将对SA（3段）无敌。

跳跃的特征

- 跳跃指令输入后3～6帧内地面判定对投技无敌
- 跳跃中至落地前除了发动空中技外一切行动无效

※春丽、巴洛克、艾尔、塞斯四人可在版边发动三角跳

- 跳跃落地时全部角色都将有4帧硬直，此时无法前后移动、跳跃、前冲、后退。
- 跳跃中发动空中技的话，落地时硬直的性质发生变化。1～2帧依旧是一切行动不可的硬直，3～4帧则可以进行防御
- 有一部分空中技必须要在一定高度以上才能发动

跳跃的状态

●普通的跳跃

跳跃开始 → 落地

通常	地面判定	空中判定	硬直	通常

- 跳跃发动伊始遭遇攻击的话仍旧算是地面命中，但对投技无敌。
- 可发动空中技的状态。受到攻击则为空中命中，对空投也有判定。
- 无法前后移动、跳跃、前冲、后退的状态。也无法发动任何招式。

●绯红毒蛇的高跳

跳跃开始 / 落地

通常 | 地面判定 | 空中判定 | 硬直 | 通常

跳跃发动的 3 帧内算为地上判定，此时的状态与普通跳跃完全相同。

垂直跳跃和斜方向跳跃的帧数不同，状态与普通跳跃完全相同。

有 11 帧的完全硬直，但如果发动空中技的话则与普通跳跃相同。

●发动空中技时的跳跃

跳跃开始 / 落地

通常 | 地面判定 | 空中判定 | 攻击 | 硬直 | 通常

地面判定的前半部分如果发动必杀技的话，跳跃将被取消。

空中判定时基本均可以发动空中技，也有部分空中技有高度要求。

4 帧的硬直中前 2 帧一切行动不可，后 2 帧可以进行防御。

各角色跳跃的性能

角色	帧数			跳跃的高度
	全体动作	地面判定	空中判定	
隆	40	4	36	普通
肯	40	4	36	普通
春丽	45	4	41	普通
本田	41	4	37	高
布兰卡	38	4	34	普通
桑吉尔夫	43	6	37	普通
古烈	40	4	36	普通
达尔希姆	59	3	56	高
拜森	40	4	36	低
巴洛克	39	4	35	高
沙盖特	40	4	36	普通
维加	44	4	40	高
绯红毒蛇	40	4	36	普通
绯红毒蛇（高跳）	48/55 ※	4	44/51 ※	高
鲁法斯	43	4	39	普通
艾尔	43	4	39	高
亚伯	40	4	36	普通
樱	40	4	36	普通
弹	40	4	36	普通
萝丝	43	4	39	普通
元（丧流）	36	4	32	低
元（忌流）	37	4	33	低
嘉米	40	4	36	普通
飞龙	40	4	36	普通
豪鬼	40	4	36	普通
刚拳	40	4	36	普通
塞斯	40	4	36	高

※：垂直跳跃／斜方向跳跃

前冲

前冲是一种快速前方向移动的技能，在前冲结束前无法进行任何动作。前冲过程中为地面判定，受到攻击则为地面命中，也能够被投技命中。虽然前冲的破绽比较大，但好在整个动作的发生时间很短，对手很难能有意识的对前冲的破绽进行攻击，一般只在对方发招而刚好我方发动前冲时被命中，因此可以说是用来调整位置的重要移动手段。另外，各角色的前冲动作的所需帧数以及距离、动作等均不相同，例如布兰卡的前冲动作为前方向小跳跃，而跳跃过程中对下段判定无效。

前冲的特征

●一定距离的快速前进（移动距离随角色变动）

●前冲中无法进行其他任何动作

●前冲中为地面判定

各角色的前冲性能

角色	动作帧数	移动距离
隆	18	1.1
肯	18	1.1
春丽	15	1.1
本田	19	0.8
布兰卡	21	1.5
桑吉尔夫	26	0.9
古烈	19	1.3
达尔希姆	32	1.8
拜森	18	1.3
巴洛克	20	1.3
沙盖特	18	1.1
维加	17	1.2
绯红毒蛇	19	1.3
鲁法斯	20	1.2
艾尔	16	1.1
亚伯	16	1.4
樱	18	1.0
弹	21	1.5
萝丝	21	1.7
元	19	1.5
嘉米	18	1.4
飞龙	17	1.1
豪鬼	18	1.0
刚拳	16	1.1
塞斯	18	1.3

快退

快退是快速向后方移动的技能，除部分角色外快退的判定都是先空中而后地面。由于快退初始阶段拥有无敌时间，因此除了移动手段外还经常用作为防御手段来使用。与前冲相同，快退过程中也无法进行其他动作，虽然无敌时间过后有破绽，但由于途中大部分属于空中判定，因此即便被击中也不会遭受太大的伤害。



▲快退的无敌时间可回避任何打击技或是投技。

快退的特征

●一定距离的快速后退（移动距离随角色变动）

●快退中无法进行其他任何动作

●快退开始时为完全无敌状态，之后由空中状态变为地面状态。

※有部分角色的快退在无敌时间与空中判定之间有 1 帧的地面判定

快退的状态（以隆为例）

快退开始 / 快退结束

地面判定（部分角色）

通常 | 完全无敌 | 空中判定 | 地面判定 | 通常



各角色快退的性能

角色	帧数				移动距离
	全体动作	完全无敌	地面判定	空中判定	
隆	27	1～8	9、19～27	10～18	0.8
肯	27	1～8	9～27	–	0.8
春丽	22	1～8	19～22	9～18	1.3
本田	27	1～8	9、19～27	10～18	0.9
布兰卡	26	1～8	20～26	9～19	1.2
桑吉尔夫	26	1～8	17～26	9～16	0.8
古烈	26	1～8	20～26	9～19	1.0
达尔希姆	29	1～8	9、19～29	10～18	1.5
拜森	24	1～8	18～24	9～17	1.2
巴洛克	22	1～8	9、20～22	10～19	1.2
沙盖特	29	1～8	24～29	9～23	1.0
维加	25	1～8	18～25	9～17	1.0
绯红毒蛇	27	1～8	18～27	9～17	1.2
鲁法斯	27	1～8	9、26～27	10～25	1.0
艾尔	19	1～7	13～19	8～12	0.8
亚伯	25	1～8	19～25	9～18	0.8
樱	26	1～8	9、19～26	10～18	1.0
弹	26	1～8	9～26	–	1.3

角色	帧数				移动距离
	全体动作	完全无敌	地面判定	空中判定	
萝丝	22	1～8	19～22	9～18	1.2
元	27	1～8	9、24～27	10～23	1.4
嘉米	22	1～6	18～22	7～17	0.9
飞龙	26	1～8	9、22～26	10～21	0.7
豪鬼	25	1～8	9、19～25	10～18	0.9
刚拳	25	1～8	9、16～25	10～15	0.8
塞斯	25	1～8	9、16～25	10～15	1.3

距离的基本概念

上面在讲述前冲和快退时表中所记载的移动距离数值是以下面 2 个基本距离推算而来。该距离在练习场景中很容易辨别，地面的大方格长度就为 1.0，大方格中的小方格长度为 0.1。本攻略中所记载的距离均以此为基准，除上述以外在后面谈到防御距离时也同样参照该距离。

距离的基准

比赛开始位置：距离 3.0



双方在画面两端：距离 5.0



技的性质

各角色可以使用技的种类有以下 8 种。发动后打击技、投技以及飞行道具均将发生攻击判定，这些攻击判定只要命中了对手的被攻击判定后就能给予其相应的伤害。被攻击判定分为被打击判定和被投判定，这些将受到角色状态（地面判定或空中判定）的影响。技发动后在产生攻击判定的同时，自身的被攻击判定也将发生变化。下面以隆的站立强 K 为例，来直观的观察各种变化。另外，打击判定以及飞行道具判定有上中下三段位的不同效果，特定的技还具有追击属性或破甲属性。

技的种类

●普通技 ●特殊技 ●SA ●投技
●TC 技 ●必杀技 ●超必杀 ●奥义

攻击判定的种类

种类	内容
打击判定	无论地面或空中只要命中对手的被打击判定就给予伤害
投判定	根据投技的不同来决定投中地面或空中的对手
飞行道具判定	基本与打击判定相同，双方飞行道具重合时相互消除对应数量的攻击判定

被攻击判定的种类

种类	内容
被打击判定	相对于对手打击判定和飞行道具判定的被攻击判定
被投判定	相对于对手投技判定的被攻击判定

被攻击判定对角色的影响

种类	内容
地面判定	被打击技或者飞行道具命中后成为地面命中状态，只能被拥有地面判定的投技所命中
空中判定	被打击技或者飞行道具命中后成为空中命中状态，只能被拥有空中判定的投技所命中

打击判定、飞行道具判定的附加效果

种类	内容
上段技	站防、蹲防均可
中段技	站防可，蹲防不可
下段技	站防不可，蹲防可
追击属性	命中使对手吹飞后在落地前使用拥有追击属性的技命中对手可形成追击
破甲属性	可使对手的超级护甲无效化。除了全部角色均有的 3 段 SA 外，几乎每位角色都拥有一个具有破甲属性的必杀技

技发动时的攻击判定与被攻击判定的变化

被打击判定　被投判定　攻击判定





开始出招：▲在攻击判定发生之前，被攻击判定已经发生变化。

攻击判定发生：▲攻击判定在脚部发生，此时脚部也同样具备被攻击判定。

攻击判定持续：▲隆的强 K 攻击判定的持续时间为 4 帧。

攻击后的硬直：▲攻击判定消失后，被攻击判定依旧存在。

普通状态：▲技的硬直结束后，角色恢复普通状态。

攻击力

角色的每个技都设定有固定的攻击力，当命中对手时就会给予其相应攻击力数值的体力伤害。基本上每发攻击都设定有攻击力，但有的必杀技的起始攻击至终结攻击的攻击力将发生变化，另外，攻击力也将随命中时对手的状态而发生变化，各种补正也决定着攻击力的增减变化。

给予伤害的计算公式

状态	计算公式
通常命中	技的攻击力 X 各种补正
COUNTER 命中	技的攻击力 X1.25X 各种补正
防御（蹭血）	技的攻击力 X0.25X 各种补正

COUNTER 命中

在技命中对手的同时对手出招、并且在对手的攻击判定发生之前命中就为 COUNTER 命中。COUNTER 命中后攻击力将提升为 1.25 倍，硬直差也将提升数帧。

COUNTER 命中的特征

●在对手使用技的攻击判定发生之前，使用投技以外的技命中对手则形成 COUNTER 命中

●COUNTER 命中时该技的攻击力以及眩晕值均提升为 1.25 倍

●技的命中效果为后仰时的硬直差变化

地面技：弱攻击+1帧 中攻击+3帧 强攻击+3帧

空中技：弱攻击+2帧 中攻击+1帧 强攻击+2帧

必杀技：+3帧 ※部分角色的技也有例外

●部分技 COUNTER 命中时命中效果发生变化

蹭血

必杀技、超必杀技以及奥义即便被对手防御也会消耗其少量体力，消耗的体力量比直接命中少很多，为对应攻击技的 0.25 倍（布兰卡的エレクトリックサンダー为 0.1 倍）。但是，算入连续技补正以及体力补正的话，消耗的体力将随补正值减少。



▲攻击力高的必杀技即便被对手防御也能消耗其不少体力，在对手体力所剩无几时可频繁使用蹭血这一战术。

眩晕值

各种技除了攻击力外还设定有眩晕值，在命中对手给予对手体力伤害的同时使对手的眩晕值也随之增加。连续攻击命中对手就会使对手的眩晕值不断累积，当达到该角色的最高眩晕上限时就会使对手陷入眩晕状态，各角色的眩晕值上限在 750～1200 之间不等。如果距离上一次攻击命中超过 1 秒以上的话对手的眩晕值将会随时间逐渐减少，因此想要使对手造成眩晕状态就需要不断的攻击命中对手。

眩晕值的变动特征

- 给予对手眩晕值的计算公式与攻击力的计算公式相同（防御时不增加）
- 所累积的眩晕值在不受到攻击 1 秒后，每经过 1 帧眩晕值减少 6
- 累积的眩晕值在达到各角色的眩晕值上限时将陷入眩晕状态
- 眩晕状态中眩晕值将不会再累加
- 从眩晕状态恢复正常状态后，眩晕值归零，并且眩晕值上限增加 20%

各角色体力值与眩晕值

角色	体力值	眩晕值
桑吉尔夫	1200	1200
鲁法斯	1150	950
本田	1100	1100
沙盖特	1100	1100
亚伯	1100	1050
拜森	1100	1000
布兰卡	1050	950
飞龙	1000	1050
刚拳	1000	1000
隆	1000	1000
肯	1000	1000
弹	1000	1000
维加	1000	950

角色	体力值	眩晕值
古烈	1000	900
巴洛克	1000	900
樱	950	1000
萝丝	950	1000
嘉米	950	950
春丽	900	1050
艾尔	900	1000
绯红毒蛇	900	950
达尔希姆	900	900
元	900	900
豪鬼	850	850
塞斯	750	750

眩晕状态

眩晕状态时角色会被吹飞倒地，之后头上出现眩晕标记。在吹飞的过程中是没有被攻击判定的，因此不会再遭受对手的攻击。吹飞倒地起身之后将陷入最多 3 秒的眩晕状态，但可以通过方向键和按键的连打将时间减少到约 0.5 秒。但是，从眩晕状态恢复正常时必将有约 0.5 秒的硬直，此硬直中只能进行防御（也无法拆投），因此 SA（3 段）和投技能够 100% 命中。另外，变为眩晕状态后连续技补正效果依旧持续，因此如果被对手以多连击数的连续技打成眩晕状态的话，之后即便是遭受攻击也不会消耗太多的体力。

眩晕状态的特征

- 眩晕状态中无法进行一切行动
- 吹飞至起身这一过程中完全无敌
- 眩晕状态的最长持续时间为 180 帧，通过方向将与按键的连打可缩短至最少约 27 帧
- 从眩晕状态恢复到普通状态时将有 37 帧的硬直，只能够进行防御
- 到眩晕状态结束为止，之前的连续技补正持续发生作用
- 恢复到普通状态后，前 4 帧内无法拆解对手的投技

眩晕状态图解

眩晕开始　眩晕恢复　眩晕结束

被攻击命中 → 吹飞～起身 → 眩晕状态 → 硬直 → 普通



成为眩晕状态时头上将出现眩晕标记，眩晕的瞬间将变为无敌之身并强制吹飞倒地。



起身后将有 27～180 帧的持续硬直状态，此期间无法进行一切行动。通过方向键和按键连打可缩短时间。



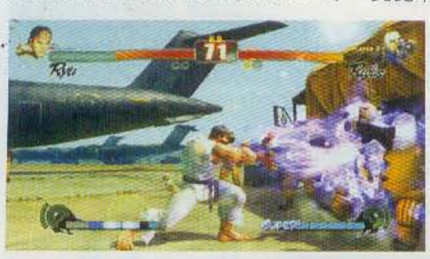
头上的标记消失则表示恢复到正常状态，但之后有 37 帧的硬直，只能进行防御。



即便是完全恢复到正常状态可以自由行动时，最初的 4 帧过程中无法对对手的投技进行拆投。

各种补正

当连击数超过 3 发以上时，或者遭受打击的一方的体力低于 50% 时，技的攻击力将按照右侧表格所记的补正值降低攻击力。体力补正只影响到攻击力，而连续技补正则还将影响到眩晕值、超必杀槽的增加量。另外，SA 和奥义这两种技用于连续技中的话要分别按照增加 2 次攻击命中的算法来实行补正，因此比单独使用时的威力大减。



◀SA 之后发动奥义的话，连续技补正将直接变为 70%，也就是相当于中间有两次不存在的攻击。

体力补正的划分

100%　95% 90% 75%　99　75% 90% 95%　100%

Ryu　Ryu

连续技补正的特征

- 根据连续技的命中数，攻击力、眩晕值以及超必杀槽的增加量均接受补正
- SA、奥义则各自以已命中 2 次攻击的状态接受补正
- 输入一次指令可发动连续攻击的技算作单发攻击接受补正

体力补正的特征

- 对手的体力少于 50% 时，攻击力接受残余体力相应的体力补正
- 输入一次指令可发动连续攻击的技也将根据对手的体力接受体力补正

连续技补正值

技数	补正值
第 1 发	100%
第 2 发	100%
第 3 发	80%
第 4 发	70%
第 5 发	60%
第 6 发	50%
第 7 发	40%
第 8 发	30%
第 9 发	20%
第 10 发以后	10%

体力补正值

残余体力	补正值
51～100	100%
31～50	95%
16～30	90%
1～15	75%

命中效果

技在命中时的命中效果全部有6种。命中效果根据技的种类而具有倾向性，普通技与特殊技的命中效果多为后仰，必杀技的命中效果多为吹飞，投技的命中效果除了个别之外均为倒地，诱发跪地效果的技非常少，仅有SA与绯红毒蛇的EX サンダーナックル。另外，在吹飞以及特殊吹飞中还存在吹飞高度的不同。

命中效果的种类

后仰（地上）



命中后身体后仰并后退。普通技命中的情况下，强攻击命中的后仰时间要长于弱攻击，后退距离也更远。后仰过程中以及恢复后的2帧内对投技无敌。

后仰（空中）



命中后身体向后翻滚并落地，命中后直到落地之间处于无敌状态，并且落地后没有硬直可直接进行其他行动。

吹飞



命中后被吹飞并倒地，吹飞过程中只能被对手具有追击属性的技追加打击，落地时基本可以受身，但被超必杀技或奥义命中的吹飞无法受身。

特殊吹飞



与普通的吹飞一样命中后吹飞并倒地，倒地时可以受身。飞行过程中可以被对手的打击技或飞行道具命中。可造成特殊吹飞的技非常少。

倒地



命中之后倒地，并且无法受身，基本是在下段强攻击命中或者投技命中时发生。倒地的时间根据技而不同，但必定会在一定的时机起身。

跪地



命中后双膝跪地倒下。跪地命中效果发生过程中可被对手各种技追击，倒地时可以受身。动作前半段为地面判定，后半段为空中判定。

投技

投技是在投技判定与对手的被投技判定重合时发生，如果相互间同时发生投技和打击技，必定是投技优先。投技分为地面判定投技和空中判定投技，投技命中后基本都将使对手倒地，根据投技的不同倒地一方会出现仰卧和俯卧两种状态。投技落空时会出现空振动作，其空振动作的破绽根据不同的投技而不同。

投技的特征

- 投技无法防御
- 投技命中后对手倒地（无法受身）

※飞龙的转身以及塞斯的丹田エンジン等例外

- 投技没能命中目标时将发生硬直
- 普通投（无方向 or →＋弱P+弱K、←＋弱P+弱K）将会被对手输入的投技指令拆投

投技命中后的两种倒地状态

仰卧倒地



▲普通的倒地状态，与众多打击技或飞行道具命中后的倒地状态相同，只不过起身动作时间较长。

俯卧倒地



▲部分投技命中后出现的状态，比仰卧倒地的起身速度快。命中效果中的跪地也能形成俯卧倒地效果。

投技的种类

种类	内容
普通投	全部角色均具备的2种投技（无方向 or →＋弱P+弱K、←＋弱P+弱K），可命中地面判定的对手，可拆投
空中投	可命中空中判定对手的投技，输入指令与普通投相同，持有角色仅为春丽、古烈、巴洛克、艾尔和嘉米5人
必杀技的投技	必杀技的投技种类丰富，有针对地面判定对手，有针对空中判定对手，还有的针对站立状态对手。比起其他投技，必杀技的投技范围更广

拆投

拆投可以化解普通投，成功后不会受到伤害，双方分离为均等态势。可以进行拆投的情况有：普通状态、前后移动、普通投的捕捉动作、跳跃落地后硬直状态时被投。技的发动途中或者发动后的破绽等之时无法进行拆投。拆投输入成立的时间为对手投技成立的5帧前至成立后的7帧内共计12帧时间。春丽和塞斯的无方向 or →＋弱P+弱K（成后8帧）以及刚拳的←＋弱P+弱K（成立后17帧）例外。

拆投的图解

投技输入　投技成立

普通　投技发生动作　投中动作

拆投可能时间

起身或防御的硬直中，不出招的话可以进行拆投。

至对手的投技成立为止的5帧之前可以输入拆投指令。

对手的投技成立后，也有7帧的时间可进行拆投。

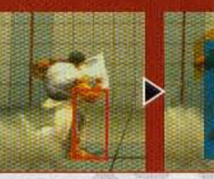
无敌

一些特定的技在发生时被攻击判定会发生变化，会出现对打击判定、飞行道具判定、投判定技无敌的情况。例如，基本所有的跳跃攻击双足部分对飞行道具无敌。根据不同的技所产生无敌部位以及种类各不相同，有的可以全身无敌，有的则针对特定技无敌。一般情况下无敌时间非常短暂。

技发生时被攻击判定的变化图解

隆：升龙拳【强】









▲发动开始阶段没有被攻击判定，也就是在攻击判定出现之前为无敌时间。

桑吉尔夫：ダブルラリアット

▲打击无敌的部位发生变化，开始时只有双足以外无敌，攻击判定发生后则由胸到膝。

被打击判定　被投技判定　飞行道具无敌　攻击判定

无敌的种类

种类	内容
打击无敌	对打击判定技无敌
飞行道具无敌	对飞行道具判定技无敌
投技无敌	对投技判定技无敌
完全无敌	对所有攻击判定无敌

超级护甲属性

超级护甲属性是指即便遭受对手的打击技或飞行道具的攻击也不会发生命中效果，遭受的伤害显示为一时伤害，可随时间而恢复。由于超级护甲属性属于被攻击判定的一种，因此可在遭受对手攻击的同时发动。根据技的不同，可承受对手的攻击次数也不同，当承受了相应次数的打击后超级护甲属性消失。超级护甲属性对投技不起作用。全部角色都拥有的超级护甲属性技为SA，部分角色的必杀技以及EX必杀技也拥有超级护甲属性。另外，当超级护甲属性遭受到拥有破甲属性的技的攻击时，不但不能承受打击还将形成被COUNTER命中效果。



▲拜森的EX必杀技基本都拥有超级护甲属性，因此可以在承受对手攻击时打击对手的出招破绽。



▲SA在发动过程中一直拥有超级护甲属性，适用于对付单发且破绽大的技，不适合用于对付破绽小或者多攻击次数的技。

超级护甲属性的特征

- SA和部分必杀技、EX必杀技拥有超级护甲属性
- 可承受1次可防御且没有破甲属性的攻击

※艾尔的EX アバネロダッシュ和EX アバネロバックダッシュ可承受2次攻击

- 成功承受对手攻击时，正常的伤害值将变为一时伤害

破甲属性

拥有破甲属性的技能够不被超级护甲属性技所阻止，并可造成对手的COUNTER命中状态。全角色共通的破甲属性技为3段SA，另外各角色还分别有一些具备破甲属性的必杀技。另外，硬直解除后最速发动拥有打击判定的必杀技、超必杀或者奥义时，这些技将追加附着破甲属性。最速发动是指，提前成功输入必杀技指令就可以在防御的硬直结束、后仰的硬直结束以及起身之后的瞬间立即发动该必杀技。不过，飞行道具也可以最速发动，却不能具备破甲属性。



▶ 通过最速发动的打击判定必杀技将拥有破甲属性。

◀ 破甲属性技不仅能拼赢超级护甲属性技，还能造成对手COUNTER命中效果。



具备破甲属性的技

- 3段SA以及部分具备打击判定的必杀技
- 最速发动的打击判定必杀技、超必杀技、奥义（飞行道具除外）

形成最速发动的条件

- 防御、后仰、起身的硬直结束的第1帧时发出必杀技、超必杀及奥义

防御

打击技和飞行道具都可以被防御。但是打击技的中段技必须站防，下段技必须蹲防。防御动作必须是在对手的技的动作发生的一定距离内，如果超越这个距离则不会构成防御动作。防御成功时的硬直过程中对投技无敌，并且只能进行站防或蹲防的切换操作。另外，防御对手的普通技时不会遭受伤害，而防御对手的必杀技、超必杀技或奥义时则将消耗各技基本攻击力的25%的体力。







▲从站防状态变为蹲防状态仅需要非常短的时间，但有时普通下蹲状态时可以躲避的技，会因为站防时造成的硬直而在切换为蹲防后无法躲避。

防御的特征

- 在对手发动打击技或者飞行道具的一定范围内可进行防御
  ※打击判定的距离约1.0，飞行道具的判定距离约1.8～2.2
- 防御成功后将发生一定时间的防御硬直（硬直时间根据技变化）
- 防御硬直中仅能进行站防和蹲防的切换
- 防御硬直中再次遭受攻击的话会强制进行防御（连续防御）
- 防御硬直中～防御硬直结束后的2帧之间对投技无敌

起身

倒地状态起身的方式分为仰卧倒地起身和俯卧倒地起身两种。角色在起身动作的过程中已经进入普通状态，可以自由的中断起身动作而行动。下面展示的是各角色从倒地起身恢复到正常状态的瞬间姿势，记住这些将对最速发动攻击和进行起身攻击有所帮助。

各角色起身时的瞬间姿势

隆　肯　春丽　本田　布兰卡



桑吉尔夫　古烈　达尔希姆　拜森　巴洛克



沙盖特　维加　绯红毒蛇　鲁法斯　艾尔



亚伯　樱　弹　萝丝　元



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



嘉米	飞龙	豪鬼	刚拳	塞斯

※各角色起身开始至恢复普通状态需要 31 帧，例外是沙盖特和嘉米的 32 帧以及布兰卡的 33 帧。

受身

受到攻击而形成吹飞或者特殊吹飞效果时，基本都可以进行受身。受身指令的输入时间为倒地之前的 5 帧至倒地瞬间之后的 7 帧共 12 帧。成功受身后将会缩短倒地时间并立即起身，不过无论倒地起身还是受身起身所需时间相同。


▲倒地之前就可以进行受身指令输入，在倒地的瞬间便可开始起身动作。

受身的详细图解

●普通的起身

吹飞 → 倒地（受身时间） → 起身 → 普通

●受身

受身指令输入

吹飞 → 倒地 → 起身 → 普通

受身指令的输入时间为倒地之前的 5 帧至倒地瞬间之后的 7 帧共 12 帧。被超必杀或奥义命中后无法受身。

在倒地之前输入受身指令的话，在倒地的瞬间立即起身；在倒地之后输入受身指令的话则将会在输入指令后立即起身。倒地起身和受身起身所需时间相同。



SA

SA 通过同时按中 P+ 中 K 发动，并通过持续按键而提升段位，松开按键可随持续时间发动 1 或 2 段 SA，持续按键至最长时间可自动发动 3 段 SA。SA 在按键持续的过程中具有超级护甲属性，1、2 段在松开按键的同时超级护甲属性消失，而 3 段 SA 的超级护甲属性则会一直持续到攻击判定发生之前。另外，在 SA 动作发生之前或者攻击命中对手瞬间可以用快退和前冲进行取消。灵活的利用 SA 的这个特性则可以在减少 SA 破绽的同时利用其超级护甲属性。


▶ SA 可诱发对手形成跪地状态，在命中的同时使用前冲取消硬直就可以继续对其进行攻击。


◀ 在对手将要发动某技之前积蓄 SA，然后在承受对手攻击时发动 SA，这是 SA 的基本使用方法。

SA 的特征

●持续按中 P+ 中 K 则可以提升 SA 的段位

●松开按键后发动相应段位的 SA

※ 3 段 SA 无需松开按键也可以自动发动

●持续按键时则拥有超级护甲属性，可承受一次非破甲属性的打击技以及飞行道具

●承受打击时其伤害为一时伤害

●即使成功承受住打击，其技的眩晕值也会被累积

※ SA 过程中即便是眩晕值达到最高值也不会陷入眩晕状态

● SA 发动过程中、SA 命中对手或被对手防御时均可以使用前冲或快退来取消

SA 的命中效果和积蓄时间

1 段	2 段	3 段
		
命中效果和积蓄时间	命中效果和积蓄时间	命中效果和积蓄时间
后仰（普通命中） 跪地（COUNTER 命中）	跪地	跪地 防御不能
1 ～ 17 帧	18 ～ 50 帧	51 帧

一时伤害

使用超级护甲属性成功承受对手打击时，所承受的技的伤害值变为一时伤害，其特点是这部分伤害会随时间经过而逐渐回复。但如果在此期间再次受到攻击的话则一时伤害将变为确实的伤害，连续使用超级护甲属性也将使一时伤害的值不断累加，体力为 0 时同样会败北。遭受一时伤害时眩晕值和复仇槽也将同时累积，因此可利用这一特性在承受对手的攻击的同时积蓄复仇槽发动奥义。


▲不要过多的累积一时伤害，而应该积极让其回复，回复的速度比较快。

一时伤害的特征

●使用具有超级护甲属性的技承受打击技或飞行道具时，该技的伤害值变为一时伤害

●一时伤害状态时遭受打击的话将会减少此时的一时伤害值与受到伤害值之和的体力

●一时伤害会随时间的经过而逐渐回复

SA的利用方法

SA 可以在命中或被防御时使用前冲或快退来取消，之后衔接攻击。2 段 SA 被对手防御时进行取消的话，几乎所有角色都将在投技命中的距离内拥有有利态势。而命中后取消则可以在对手跪地状态过程中施以连续打击，这是全角色所共通的有效战术。1 段 SA 无论是被防御还是命中，其之后的硬直差相同。


▲在适当的距离积蓄 SA，发动 2 段 SA 后立即前冲。


▲被防御的话就继续展开攻击，命中的话用强力连续技猛打。

SA 后前冲时的硬直差

角色	1 段	2 段
隆	−2	+4
肯	−2	+4
春丽	+1	+7
本田	−3	+3
布兰卡	−5	+1
桑吉尔夫	−10	−4
古烈	−3	+3
达尔希姆	−16	−10
拜森	−2	+4
巴洛克	−4	+2
沙盖特	−2	+4
维加	−1	+5
绯红毒蛇	−3	+3

角色	1 段	2 段
鲁法斯	−4	+2
艾尔	±0	+6
亚伯	±0	+6
樱	−2	+4
弹	−3	+3
萝丝	−5	+1
元	−3	+3
嘉米	−2	+4
飞龙	−1	+5
豪鬼	−2	+4
刚拳	±0	+6
塞斯	−2	+4

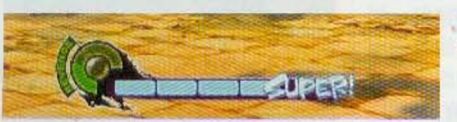
超必杀槽

超必杀槽可通过发动必杀技、防御或被对手命中而积蓄，消耗相应的超必杀槽可用来发动 EX 必杀技、EXSA 或超必杀技。超必杀槽可以带入下一回合，因此要根据实际的战斗情况灵活运用。



◀灵活运用超必杀槽将使角色的威力大幅提高。

超必杀槽的确认方法



超必杀槽总量

◀超必杀槽的总量为 1000，每格为 250，累积相应的格数就能发动相应的技。

超必杀槽的特征

- 自己的攻击命中对手或被对手防御时，超必杀槽会根据技和状况而增加

※必杀技只要发动就可积蓄超必杀槽，而消耗超必杀槽发动的技以及奥义则不会增加超必杀槽。防御时增加的超必杀槽的量是命中时的一半

- 防御或者被对手的技命中时，超必杀技槽的增加量将是对手的增加量的一半
- 回合结束后的剩余超必杀槽将带入下一回合

使用超必杀槽的技

种类	内容
超必杀技	消耗全部超必杀槽，发动伊始为完全无敌状态，大部分超必杀技发动迅速并且攻击力高，基本都能用于连续技中
EX 必杀技	消耗超必杀槽的 25% ~ 50%（1 ~ 2 格），必杀技的强化版，攻击力变强并且大部分性能获得提高
EXSA	消耗 50%（2 格）超必杀槽，可在取消特定的普通技或必杀技之后发动 SA，不具备超级护甲属性

复仇槽

复仇槽随着遭受对手打击减少体力的同时积蓄，其增加量的计算方式为『受到的伤害值 ÷ 总体力 ×112.5%』，也就是说体力总值越少的角色其复仇槽的积蓄量越多。当复仇槽累积超过 50% 时将出现火焰标记，此时能够发动奥义。复仇槽超过 50% 之后，累积的量越多发动奥义时的威力越大，100% 时奥义的威力是 50% 时的 1.5 倍。发动奥义之后复仇槽将全部消耗，之后遭受打击会再次积蓄。另外，在使用具有超级护甲属性的技承受对手攻击时，复仇槽的增加量与遭受该技打击时相同。



◀奥义的攻击力非常高，具有一发逆转的威力。

复仇槽的确认方法



复仇槽总量

◀复仇槽全满时为 100%，中央的线为 50% 分界线。复仇槽随着遭受伤害而增加。

复仇槽的特征

- 遭受伤害时根据伤害值而增加
- 复仇槽增加量的计算方式「受到的伤害值 ÷ 总体力 ×112.5%」
- 积蓄到 50% 以上就可以发动奥义
- 使用奥义后复仇槽清零
- 回合结束时所剩余的复仇槽不会带入下一回合

奥义的特征

- 奥义会随复仇槽的量提升攻击力
- 奥义无法通过技的取消来发动

※惟一的例外就是弹的挑衅传说取消之后可以发动奥义

- 奥义在连续技后命中时会多增加 2 次的攻击补正

关于画面变暗

发动超必杀技或奥义时，画面将变暗。画面变暗过程中时间为停止状态，画面变暗结束后角色才能再次行动。必杀技以及超必杀技等比较特殊，可以在画面变暗时输入方向指令或者蓄力，并且能够在时间恢复之后立即发动。



◀画面变暗是发动技的一方会根据发动的技作出相应的动作，另一方则完全无法行动。



▶在画面变暗时输入指令的话，可在时间恢复后的瞬间发动必杀技。

取消的概念

取消是指强制中断发动的技的动作而进行其他行动，取消的种类如下所示。高跳和佯攻是绯红毒蛇所特有的取消方式，前者可以通过取消普通技或者必杀技发动，后者则是在特定技发动前中断其动作。

取消的种类

- 连打取消
- 高跳取消
- 超必杀技取消
- 必杀技取消
- EXSA 取消
- 佯攻

连打取消

连打取消是指取消弱攻击后发动特定的弱攻击。可进行连打取消的弱攻击因人而异，并且无视防御、命中、空振等状态，只要在该技发动后连续进行弱攻击就能形成连打取消。另外，通过连打取消发动的弱攻击除部分外，均不可被必杀技取消。

连打取消的特征

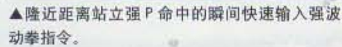
- 在可以被连打取消的弱攻击中发动弱攻击就可取消其硬直发招
- 只有一部分弱攻击可以被连打取消
- 通过连打取消发动的技无法被必杀技取消



必杀技取消

必杀技取消是指取消特定的普通技而发动必杀技。除了可以通过在普通技被防御或命中的瞬间输入必杀技指令来发动外，有的还可以在必杀技输入途中输入普通技指令来发动。以隆的蹲中K取消强升龙拳（→↓↘＋强P）为例，可以通过快速输入→↓＋中K↘＋强P的方式来发动。必杀技取消不仅能使普通技与必杀技形成连续技，还能够在对手防御时形成连续防御，使其很难进行反击。必杀技取消是本作的基本战术之一，能否熟练掌握必杀技取消将影响到连续技的攻击效率。





▲隆近距离站立强P命中的瞬间快速输入强波动拳指令。



▲就可以取消近距离站立强P的硬直而发动波动拳形成连续技。

必杀技取消的特征

●部分普通技在被防御或者命中时完成必杀技指令输入就可以取消该普通技的硬直发动必杀技

●必杀技取消的成立时机根据各技而不同。攻击判定的持续部分在被防御或命中时无法被必杀技取消

超必杀技取消&EXSA取消

超必杀技取消是指取消部分普通技以及特定的必杀技而发动超必杀技，EXSA也可以通过相同的方式进行取消。取消的时机根据技的种类是打击技还是飞行道具而不同，打击技的话可以在命中或被防御的瞬间输入指令，飞行道具则需要在飞行道具攻击判定发生的瞬间输入。超必杀技取消的感觉与必杀技取消基本相同，但超必杀技指令的输入则成为关键。以隆的强升龙拳（→↓↘＋强P）取消强真空波动拳（↓↘→↓↘→＋强P）为例，先输入→↓↘→＋强P发动强升龙拳之后，便可以省略真空波动拳的↓↘→指令，而只需输入↓↘→＋强P就可以完成取消。



▲波动拳的指令输入之后立即输入中P+中K就可以取消波动拳的硬直而发动EXSA取消。

超必杀技取消&EXSA取消的特征

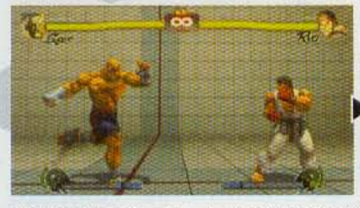
●在部分普通技或必杀技被防御或命中时完成指令输入就可以取消这些技的硬直发动EXSA或超必杀技

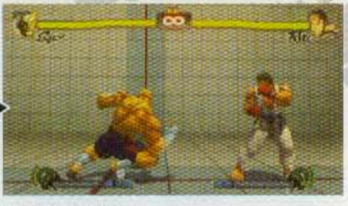
●飞行道具的必杀技无需判断命中状态，只要按照一定时机输入指令便可取消

关于特殊的取消

地面判定的普通技或特殊技基本上都可以在技发动后的第1帧完成指令输入进行取消，可以通过这种取消方式发动的技有普通技、SA、必杀技等。还有的特定技在取消后将出现少许前进后发动技的特殊状态。

▼就可以在大幅前进的状态下发动必杀技。输入方法为→＋弱K↓↘＋强P。





▲在沙盖特的ステップローキック的攻击判定发生前输入必杀技指令。

应用战术

简易指令

必杀技以及超必杀技等的指令不需要精准的输入，一定程度上的省略后输入也能够发动，其主要代表性简易指令如下表。特别是在对战中产生很大影响的是→↓↘＋按键的指令输入可以通过↘↓↘＋按键的形式简易发动，前者输入后角色成站立状态，后者则可以在维持下蹲状态时发动必杀技。通过该指令发动的必杀技来进行对空时，由于身体保持着比较低的姿势，因此可以充分回避对手的跳跃攻击，从而更有效的利用必杀技发动时的完全无敌时间。另外，利用这种简易输入还可以在近距离被对手的连续攻击所压制时，在维持蹲防状态时也能够发动必杀技进行反击。此外，方向键旋转1周＋按键的必杀技如果按照普通方法输入的话，很容易出现跳跃的错误行动，而使用→↘↓↙←↖＋按键的简易输入就可以在跳跃之前发动必杀技。

代表性的简易指令

指令	简易指令
→↓↘+PorK	↘↓↘+PorK／→↓→+PorK
←↙↓↘→+P	↙↓↘→+P
方向键旋转1周+P	→↘↓↙←↖+P
↓↘→↓↘→PorK	↓↘↓↘→PorK
↙蓄力↘↙↗+K	↙蓄力↗↙↗+K／↙蓄力↘↙↘+K
方向键旋转2周+P	→↘↓↙←↖←↙↓↘→+P

按键连打的利用技巧

为了避免目押输入失误而使得连续技中断的情况发生，可以通过连打按键的方式进行指令输入。其方法是，在目押时机快速入两次相同按键指令，

无论哪一次按键与目押时机吻合都能使得连续技成立，因此要比只按一次按键的成功率高。另外，这种方法也适用于通过连续按键来发动的连续技，例如春丽的近距离站立强K取消后接百裂脚时，只要在近距离站立强K发动时快速输入强K→中K→弱K三个按键，就可以一次性满足发动百裂脚所需的前3次K按键，之后就可以根据发招强弱或EX的需要按下第4和第5次K。

松开按键发动必杀技的技巧

必杀技、超必杀技、奥义的指令可通过按键或松开按键两种方式发动。利用这一点，可以用来防止必杀技指令输入错误时发动不必要的普通技。特别是在空中发动必杀技时尤为有效，例如可以在跳起时保持已经按键的状态，此时在空中输入必杀技指令并松开按键，如果输入成功的的话就可以发动必杀技，如果指令输入失败的话则不会发出任何动作。

虽然跳跃中基本只能进行一次动作，但利用上述方法就可以在第一次失误后立即再次输入必杀技指令发动攻击。另外，↓蓄力↑＋按键发动的必杀技也同样适用，在松开按键时如果蓄力成功的话则会发动必杀技，如果没有成功则会变为跳跃，之后可以发动跳跃攻击。



▲空中的必杀技在跳起后立即输入并松开按键的话……



▲由于跳跃高度不足而无任何反应，此后可以在此输入同样指令发动必杀技。

提前输入的技巧

提前输入是最大限度利用指令输入成功时限的一种技巧，灵活运用可以使行动的范围更加广泛。例如，在防御后想进行快退时，可以提前输入←←并立即输入↙，如果对手之后的技使我方形成连续防御的话则变为蹲防，反之则成功发动快退。这其中的←←指令也可以用必杀技或SA等指令代替。另外，在起身时想使用强升龙拳迎击对手的跳跃攻击时，也可以提前输入方向键指令，之后判断对手的位置再按下P键。这样的话如果对手跳跃的位置在我方正面就向正面发动升龙拳，如果对手跳跃形成逆向的话则可以在身体转向后发动。







◀▲在防御对手弱攻击并想使用无敌反击时，可以在提前输入升龙拳指令后立即输入↓方向，如果对手接着使用弱攻击的话则会继续连续蹲防，如果不是的话则将发动无敌技。

防御后的反击

在防御对手的技之后由于基本上对手都会出现硬直，因此很容易形成反击。但是，假设防御后对手的硬直为6帧的话，使用发生时间为6帧的普通技则很难命中，由于普通技无法提前输入，因此起码要留出2帧的富裕时间，也就是说使用发生时间为4帧的普通技可确定命中对手。而必杀技以及超必杀技等可以通过提前输入的形式发动，因此即便是发生时间与对手的硬直时间相同的技也可以成功进行反击。



▲隆在防御了对手有3帧硬直的的技并想要反击时……



▲使用必杀技的升龙拳则比使用普通技或投技更稳定。

超必杀槽的使用

超必杀槽可在发动必杀技以及防御时增加，因此比起保持超必杀槽100%状态来说，在即将达到100%前消耗掉25%～50%更具效果，也同时也能防止在发动奥义时误发动超必杀技。另外，在一个回合的胜负大局已定时可以战术性的保留超必杀技槽至下一回合。

进攻套路

进攻套路是指预先设定好使对手难以应对的一连串行动，根据实际状况选择施行。投技或下段技使对手倒地时，对手无法受身的倒地起身时间是固定的，因此最适合施以固定的进攻套路进行攻击。

另外，对手倒地可以进行受身时，也可以在准确预测对手会受身时以最佳的进攻套路进攻。进攻套路不仅是用提取角色优点组合而成的战术来进行攻击，而且基本不会出现预料之外的事态，只要能正确进行预测就能对对手造成很大的伤害。

命中确认

命中确认是指确认自己发动的技是命中对手还是被对手所防御，之后根据不同情况来选择相应的战术，一般多用于『蹲弱K×2』或者『蹲弱K→蹲弱P』的命中确认。由于弱攻击通过连打取消能轻松连接连续技，因此在第2发弱攻击发动的同时进行命中确认，如果被防御则使用打击技和投技的二择对之，如果命中则输入连续技攻击。命中确认除了能根据情况提高攻击效率外，还能为使用EX必杀技的连续技积蓄超必杀槽。



▲隆使用近距离二择中的蹲弱K→蹲弱P连携攻击对手……



▲命中的话后接强升龙拳形成连续技。

逆向攻击

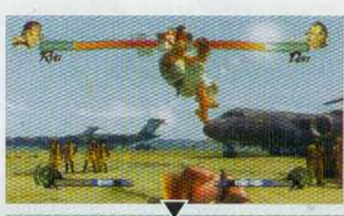
逆向攻击是指技在命中瞬间我方角色身体移动到对手的背后，使得该技的防御方向发生反向变化。攻击判定发生在自己正下方的跳跃攻击很容易形成逆向攻击，只要跳过对手使用跳跃攻击命中对手的背部就可以形成逆向攻击。与正面防御对手跳跃攻击的普通防御方向相对，逆向攻击的防御的方向将左右颠倒，因此很容易命中对手。除了用跳跃攻击诱发逆向之外，还可以通过远距离发动飞行道具之后瞬移到对手背后的方式形成逆向攻击。



▲逆向攻击的另一个优点是强于对手的打击无敌技。可以在对战中出现机会时积极的使用。

安全跳跃

安全跳跃是指最大限度减少跳跃攻击所产生的破绽。当对手倒地起身时，使用跳跃攻击与对手的起身动作进行重叠，如果在对手恢复普通状态的瞬间我方处于距离落地还差1帧的状态，那么安全跳跃成功。成功后如果对手不使用打击无敌技的话，那么我方的跳跃攻击或者命中或者被防御，如果对方发动打击无敌技时，那么我方仅有3帧的不利。这3帧是指落地前的1帧以及落地后的完全硬直2帧，也就是说只要对手的技的发生时间在4帧以上，那么我方就能够在落地后及时进行防御。虽然安全跳跃成功条件苛刻，但根据对手的情况稍微晚一点也可以。例如，如果对手的角色只有发生时间为6帧时打击无敌技，那么我方安全跳跃成功的时间就等于增加了3帧。另外，频繁使对手形成仰面倒地状态时，沙盖特、嘉米以及布兰卡的起身将比其他角色的起身慢，沙盖特和嘉米慢1帧，布兰卡慢2帧。如果在面对这几位角色时以同样时机发动安全跳跃的话，则会在对手起身之前落地。







◀▲安全跳跃是应对对手打击无敌技的一种对策。如果对手什么也不做，那么跳跃攻击之后可继续发动近距离攻击；如果对手发动打击无敌技，则基本能够成功防御，之后对无敌技的破绽进行反击。

预备指令输入

预备指令输入是指在技发动之后输入其他技的指令，并会根据命中状况自动发动有效的技。预备指令输入可以在中距离牵制时使用，在牵制技发动时输入必杀技指令，如果牵制技命中则之后自动发动必杀技。另一个可使用预备指令输入的情况就是前面所述的安全跳跃。我方使用安全跳跃时，对手可以使用快退进行应对，此时可以在跳跃攻击之后预备输入蹲强K。如果跳跃攻击命中或被对手防御，那么出现的“命中停止（技在命中或被防御时出现的动作短暂停止效果）”将使蹲强K的发动成立时间经过，从而使其取消。如果对手的快退成功回避了我方跳跃攻击，那么我方在落地后将立即发动蹲强K命中对手。



▲快退是用来应对安全跳跃的一种手段。



▲预备输入蹲强K指令的话则可以应对对手的快退。

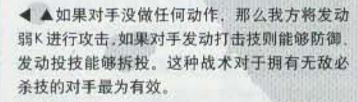


▶ 也可以在跳跃攻击之后预备输入拆投指令，在跳跃攻击没能命中对方时可拆解对手的投技。

最速发动的对策

在进攻时对手在防御等的硬直解除后的瞬间（第1帧）最速发动的技比较令人头疼。对抗对手最速发动的方法是，在等待防御对手出招时输入蹲拆投（↙+弱P+弱K）指令来发动蹲弱K。由于在技的发动瞬间可以进行防御，因此可先输入↙指令，再判断对手技发动的时机输入投技指令。这样一来，如果对手最速发动投技的话，便可以拆投；发动打击技的话，则可以防御。







◀▲如果对手没做任何动作，那么我方将发动弱K进行攻击。如果对手发动打击技则能够防御，发动投技能够拆投。这种战术对于拥有无敌必杀技的对手最为有效。



▲我方以弱攻击与对手起身进行重叠时，如果对手发动的技出招速度较慢时……



▲也能够及时进行防御。只有在发生命中停止时才会继续展开进攻。

拆投的技巧

前面所提到的蹲拆投是本作拆投的技巧之一，也可以利用在打击技中暗藏拆投指令的方式进行拆投。正如本篇攻略开篇时所述，本作中如果同时按下复数按键的话，将会按照一定的按键优先顺序来发动相应的招式。例如，如果同时按下↙+弱P+中P+弱K指令的话，按照按键优先顺序则将会发动蹲中P动作，而此时如果对手使用投技的话则同样能够形成拆投。同理，输入↓↘→↙+弱P+弱K的话则会发动↓↘→+P的必杀技、输入↙+弱P+弱K+中P+中K的话则会发动SA、输入强K↓+弱P+弱K时则会发动强K，而这些招式中都将暗含拆投指令。另外，在快退中暗藏拆投指令也是比较实用的技巧，方法是同时输入←←+弱P+弱K，这样的话即便快退没能成功发动也能够拆解对手的投技。



▶ 近距离攻防时在打击技中暗藏拆投指令无疑是提高拆投成功率的技巧之一。

SA的相关特殊输入

SA在积蓄过程中可以通过前冲和快退的方法进行取消，也可以通过在输入中P+中K之前输入← or →指令进行取消，利用这个方法可以提高内含EXSA取消的连续技的成功率。例如，想要用EXSA最速取消强升龙拳时，只要输入→↓↘+强P·→→+中P+中K即可，注意最后一个→需要在EXSA动作发动后输入。此外，通常情况下也可使用→+中P+中K→、←+中P+中K←的形式发动SA取消，用这个方法可以在SA发生的第1帧进行前冲或快退。由于SA取消时的→输入无需方向键回中即可发动（普通的前冲或快退必须回中时发动才能成立），因此在保持前进的状态下也可以快速发动SA取消前冲。



▶ 最速发动EXSA取消无疑将提高连续技的精度。



隆 不断的探求者 Ryu

人物简介

- 格斗流派
  以暗杀拳衍生而来的格斗术
- 代表国／出身地
  日本
- 生日／血型
  7月21日／O型
- 身高／体重
  175cm ／ 68kg
- 三围
  B112 ／ W81 ／ H85
- 喜欢的东西
  各种武术、水羊羹
- 讨厌的东西
  蜘蛛
- 特技
  在哪都能睡着、搭便车

隆拥有破绽小的飞行道具以及出招快并且初始无敌的对空技，还有很多好用的普通技，连续技种类也十分丰富，是一位集对战所需一切要素与一身的标准型角色。但是，缺少变化丰富的技以及单调的进攻方式容易被对手轻松应对，因此各技的使用时机的把握最为重要。

隆的特点

- 没有高难度指令，初级玩家也能够轻松上手
- 拥有飞行道具以及高性能对空技，可应对各种情况
- 各方面十分平均，没有特别突出的优点

基本战术

使用波动拳牵制对手，当对手跳起后使用升龙拳迎击是隆的基本战术。此时，让对方无法预判波动拳的发动时机是要点。近・中距离使用波动拳和攻击距离长的蹲中K为轴进攻，对手跳起时以强升龙拳进行迎击为首选，也可用出招简单的蹲强P进行迎击。远距离时以出招速度快的远距离强K以及蹲中P为主要牵制手段，对手如果跳起的话则以前方攻击距离长的斜跳强K进行攻击。使用投技或蹲强K使对手倒地时，在对手起身时用斜跳中K来打对手的逆向，之后继续展开攻击。双方近身时推荐使用蹲弱P或K和投技的二择进行攻击，出现不利状况时防御和快退是基本应对手段，使用拥有无敌时间的升龙拳来打断对手的连续进攻也是摆脱不利局面的有效方法。

▶ 连续发动令对手无法预判的波动拳最为有效，当对手拥有对飞行道具无敌的必杀技时，则要更加注意波动拳的发动时机。



◀蹲中K中预备输入强波动拳指令，可在蹲中K被防御或者命中时自动取消硬直发动强波动拳。

主要技一览

技	解说
远距离站立强K	出招迅速攻击距离长，可用于中距离牵制以及对空
蹲弱K	近身时进攻的起点，多用于与蹲弱P连接
蹲中K	主要用于中距离牵制。姿势低，攻击距离远
蹲强P	命中时可使对手造成站立状态，可后接连续技
蹲强K	可使对手倒地的下段技。虽然发招快，但破绽较大
斜跳中K	可形成逆向打击的跳跃攻击
斜跳强K	主力跳跃攻击技。可根据情况与斜跳强P交替使用
波动拳	中・远距离的牵制技。也多用于连续技中
强升龙拳	主力对空技。也可用于反击以及连续技的起点
真空波动拳	发生时间非常快，除了连续技外还可在各种状况中使用
灭・波动拳	由于可对空中的对手进行追击，因此一般用于连续技的最后

连续技

推荐连续技

A 斜跳强K ➡ 蹲强P（取消）➡ 强升龙拳
【伤害值 328、眩晕值 560】

B 蹲弱K ➡ 蹲弱P ➡ 蹲中P ➡ 蹲强K
【伤害值 169、眩晕值 250】

C SA（3段）➡ 鸠尾碎き ➡ 蹲强P（取消）➡ 强升龙拳
【伤害值 402、眩晕值 540】

D 斜跳中P ➡ 灭・波动拳
【伤害值 398、眩晕值 100】

E 蹲中K(取消) ➡ EX波动拳（EXSA取消前冲）➡ 灭・波动拳
【伤害值 420、眩晕值 200】

F 斜跳中K ➡ 蹲弱K ➡ 蹲弱P ➡ 强升龙拳（EXSA取消前冲）➡ 灭・波动拳
【伤害值 429、眩晕值 330】

G 鸠尾碎き ➡ 蹲强P（取消）➡ 波动拳（EXSA取消前冲）➡ 蹲强P（取消）➡ EX龙卷旋风脚 ➡ 灭・波动拳
【伤害值 624、眩晕值 670】

A是以前方向跳跃起始的基本连续技。B是全部需要目押输入的连续技，其优点是可用于起身攻击。C中蹲强P的目押比较难，如果没有把握的话可以在鸠尾碎き之后直接连升龙拳。D是用于用斜跳中P命中空中对手后的连续技。E是用于牵制命中时发动的连续技，如果在版边的话无需使用EXSA也能成立。F是使用斜跳中K逆向命中对手时发动的连续技，并且到升龙拳之前全部需要目押输入。如果省略最初的斜跳中K，也可以在双方近身时使用。蹲弱K→蹲弱P过程中最好进行命中确认，命中的话则继续完成连续技，被防御时则中止。G是仅在版边成立，并且将消耗75%的超必杀槽和全部复仇槽的奢侈连续技，但在伤害值和眩晕值双方面都有很好的回报。可以将鸠尾碎き→蹲强P的目押换为近距离站立中P，虽然攻击力有些许下降，但连续技的难度随之降低。

颜色与挑衅



01 认真点



02 来吧！



03 应该不会只有这点本事吧！



04 让我兴奋起来吧！



05 你的拳头在哭泣

对战技巧

超必杀槽的活用

隆的超必杀槽基本用于高性能的EX波动拳以及真空波动拳。EX波动拳不仅可用于迎击对手的飞行道具，对抗对手的SA也具备优势。真空波动拳则是可以在各种情况中灵活使用的优秀超必杀技，将会给对手造成不小的压力。由于隆的波动拳多用于牵制，因此属于容易蓄积超必杀槽的角色。另外，如果想更有效的积蓄超必杀槽的话，可以不断使用向斜后方跳跃在落地之前发动龙卷旋风脚的方法，这样破绽非常小。

由蹲弱K起始的战术

双方呈近身状态时应多使用蹲弱K为起点展开进攻。首先是完成蹲弱K→蹲弱P的连携，命中时目押发动蹲强P→龙卷旋风脚or升龙拳的连续技。被防御时我方有2帧的有利，此时可最速发动蹲中K→波动拳与投技的二择，如果对方使用无敌技拼招的话，则要注意防御，之后攻击其破绽。在对付巴洛克、亚伯等对空比较弱的角色时，则可以多使用斜跳中K形成逆向打击后，再使用蹲弱K继续攻击。







◀▲蹲弱K→蹲弱P被防御时使用投技和蹲中K→波动拳的二择是基本战术。如果对手使用快退来回避的话，则使用蹲强K或EX波动拳对之。

蹲拆投的应对方法

我方使用蹲弱K起始的连携展开进攻时，如果对手使用蹲拆投技巧来应对的话，可以在瞬间前进后蹲中P（取消）→波动拳的战术对之。也可以在蹲中P时停止，COUNTER命中的话使用蹲强K使对手倒地，之后进行起身攻击。当拥有足够的超必杀槽和复仇槽时，可在停顿瞬间之后使用强升龙拳→EXSA取消（前冲）→灭·波动拳的连续技攻击对手。另外，也可以在少许前进后使用EX龙卷旋风脚攻击对手，如果在版边时EX龙卷旋风脚命中之后可使用EX波动拳或者灭·波动拳追击。



▶当复仇槽蓄满并且将对手逼至版边时可积极使用EX龙卷旋风脚攻击。

真空波动拳的使用

真空波动拳的出招非常快，只有短短的3帧时间，因此可以在多种情况下使用。代表性的使用方法是，在对手想跳过我方发出的波动拳时，当看到对手跳跃时立即发动真空波动拳就可以完全命中空中对手。另外，中、远距离时对手使用SA对付我方波动拳时，可以在看到对手动作后立即发动强真空波动拳即可命中。不过对于春丽、亚伯等快退破绽很小的对手时，要酌情使用。此外，空中龙卷旋风脚逆向命中对手的瞬间最速发动真空波动拳的话，也能够成功命中被吹飞的对手。



▲使用波动拳进行牵制，对手企图跳过波动拳的话发动真空波动拳……



▲真空波动拳可在对手落地前全数命中。对手的距离近的话就用中P发动，远的话就用强P发动。

空中龙卷旋风脚用于回避

能使跳跃轨道发生变化的空中龙卷旋风脚不仅可以用于进攻，还可以作为回避手段来使用。其代表性的使用方法是用于被对手逼至版边时的脱出，以及前方跳跃后在对高点时发动强空中龙卷旋风脚可跳到画面另一端。要注意的是，空中龙卷旋风脚在落地时有破绽，因此要在对手无法预判时使用。



▲跳跃过程中如果确定即将被对手痛击的话，可立即使用EX空中龙卷旋风脚……



▲这样就可以短暂停留在空中从而躲避对手的攻击。

起身攻击的战术

使用背负い投げ（→orN+弱P+弱K）令对手倒地之后，可少许后退后使用斜跳中K形成逆向打击。巴投げ（←+弱P+弱K）成功后，则可以使用少许前进后的斜跳强K攻击与空中龙卷旋风脚的逆向打击形成二择。蹲强K使对手倒地时，最速前方跳跃的话可以形成安全跳跃。对手如果以起身快退来回避的话，则在跳跃攻击之后最速发动蹲强K使对手倒地。也可以使用斜跳中P的第1发攻击来打对手的起身，如果对手在防御这招时进行蹲防，则跳跃中P的第2发能够命中对手，之后使用连续技对之。



▲空中龙卷旋风脚在跳跃的顶点附近发动时将改变跳跃的轨道。



▲将会在落到对手背后的同时命中对手的背部。即便被防住也没有破绽。

06 来，享受吧！



07 比赛才刚刚开始！



08 用拳头来交流吧！



09 通往真格斗家之路还很远



10 嗯……



肯 红莲之格斗王 Ken



人物简介

●格斗流派
以暗杀拳衍生而来的格斗术
●代表国／出身地
美国
●生日／血型
2月14日／B型
●身高／体重
175cm ／ 72kg
●三围
B114 ／ W82 ／ H86
●喜欢的东西
滑板、面食
●讨厌的东西
梅干、肥皂剧
●特技
面食料理

拥有攻击距离远的踏み込み前蹴り以及顶级性能移动投的肯，是擅长接近对手展开强攻的角色。多用于连续技的龙卷旋风脚在攻击力和眩晕值两方面都十分优秀，合理运用可一气决定胜负。拥有无敌时间的升龙拳是对空的利器，可消耗对手大量体力的奥义神龙拳则是决定胜负的关键。

肯的特征

●拥有踏み込み前蹴り、移动投等众多长距离技
●融入龙卷旋风脚的连续技的攻击力很高
●能用于连续技、对空、反击等的升龙拳攻守性能俱佳

基本战术

远距离时使用波动拳进行牵制，近、中距离则使用距离长的踏み込み前蹴り（→＋中K）以及出招迅速的蹲中K进行牵制。由于波动拳的牵制比较单调并容易被对手预判，因此不要过多的使用。对于在中距离一味蹲防的对手，可以使用踏み込み前蹴り以及攻击距离长的中段技紫电カカト落とし（→＋强K）击溃其防御。近身时则使用蹲弱PorK或投技展开攻击。相反，如果对手一方猛攻的话则可以使用防御、快退回避、升龙拳反击等手段应对。当对手跳过来时可使用中升龙拳迎击，也可以使用出招简单的蹲强P迎击。我方跳起进攻时则可以使用攻击距离长的斜跳强K，以及下方判定强又可以诱发逆向攻击的斜跳中K。



▶近身进攻时确定蹲PorK的命中与否尤为重要。命中时准确发动大威力连续技无疑能提高胜率。



◀踏み込み前蹴り可以在双方距离2角色身位时命中对手，与紫电カカト落とし配合使用可以动摇对手的防御。

主要技一览

技	解说
蹲弱P	被防御也是我方有利，多用于近身时的进攻
蹲中K	姿势低距离长的下段技，多用于中距离牵制
蹲强P	出招迅速并可强制使对手形成站立状态
斜跳中K	可形成逆向攻击的跳跃攻击
斜跳强K	用来迎击远距离跳过来的对手，近距离时使用斜跳强P更强
背负い投げ	可作为移动投使用，近距离的主力技
踏み込み前蹴り	攻击距离非常远，近、中距离的主力牵制技
波动拳	中、远距离的牵制技
升龙拳	中P发动为主要的对空技，强P则多用于连续技或防反
龙卷旋风脚	攻击力、眩晕值两方面都十分优秀，多用于连续技中
空中龙卷旋风脚	多用于逆向攻击时，也可用于版边脱出
神龙拳	主要用于连续技的终结，也可用于防反或对空

连续技

推荐连续技

	连续技	
A	蹲弱K➡蹲弱P➡强升龙拳	【伤害值162、眩晕值260】
B	蹲弱K➡蹲弱P ➡蹲中K（取消）➡强龙卷旋风脚	【伤害值218、眩晕值320】
C	斜跳强K➡蹲强P（取消）➡强龙卷旋风脚	【伤害值392、眩晕值600】
D	强升龙拳（EXSA取消前冲）➡蹲弱P➡蹲中K（取消）➡强升龙拳	【伤害值254、眩晕值370】
E	强升龙拳（EXSA取消前冲）➡神龙拳	【伤害值326、眩晕值150】
F	踏み込み前蹴り ➡强升龙拳	【伤害值215、眩晕值325】
G	斜跳强K➡近距离站立强K（取消）➡升龙裂破➡神龙拳	【伤害值692、眩晕值400】

A是肯的基本连续技，近身时可用蹲强P（取消）→强龙卷旋风脚来替代强升龙拳，伤害值为242、眩晕值为400。B中如果对手处于下蹲状态则强龙卷旋风脚无法命中，可以换作强升龙拳。C是由斜跳强K起始的基本连续技，命中站立状态的对手时可以将蹲强P换为近距离站立强K，伤害值将提高到402。D的难度比较高，从起始的强升龙拳到蹲弱P要最速输入。最初的强升龙拳如果COUNTER命中对手的话，将造成对手特殊吹飞状态，此时如果有复仇槽的话可在蹲弱P空振之后使用使用神龙拳追击，没有复仇槽的话可使用中升龙拳追击。E必须在强升龙拳的第2发命中对手时通过EXSA取消来发动神龙拳。如果强升龙拳COUNTER命中对手的话，神龙拳的第1发也能够命中对手，伤害值将达到583，眩晕值将达到175。F为踏み込み前蹴り近距离COUNTER命中对手时成立。G需要在版边使用升龙裂破命中时成立。

颜色与挑衅

01 喂喂，怎么啦！



02 打不到不就相当于没出招？



03 好困啊……

04 好像很没劲啊……



05 没动真格的？



对战技巧

超必杀槽的活用

由于强升龙拳到第 2 发时也可以用 EXSA 进行取消，因此即便在目视到对手防御后也可以使用 EXSA 取消来逃脱对手的反击。无论是用于反击还是预判对手的动向而坚决迎击，强升龙拳都是展现肯高攻击特点的利器，因此肯的超必杀槽基本用于强升龙拳之后的 EXSA 取消。此外，空中 EX 龙卷旋风脚多用于打对手逆向以及连续技中。高威力的超必杀技升龙裂破可以在蹲中 K（取消）→波动拳命中确认之后通过超必杀技取消发动，因此在超必杀槽蓄满时不要错过发动的时机。



▲当对手的体力所剩无几时，可以在中距离发动中波动拳之后立即用 EXSA 取消。



▲之后以波动拳为盾前冲，如果对手跳起躲避波动拳则使用升龙拳击落。

特殊取消的利用技巧

踏み込み前蹴り与紫电カカト落とし都是身体前进的同时发动攻击。这些技在发动的瞬间如果输入特定的技的指令的话，则可以取消前进之后的动作而发动特定的技。利用这一技巧可以在发动踏み込み前蹴り（→＋中K）时快速输入背负い投げ的指令，也就是以→＋中K→弱P+弱K的指令来发动移动投，这样将使背负い投げ的判定距离延长至原来的 1.5 倍。近距离交战时可多多使用移动投。利用同样的技巧可以在踏み込み前蹴り之后发动移动波动拳、移动升龙拳、移动神龙拳等移动必杀技，用于 SA 也同样奏效。但需要注意的是，通过踏み込み前蹴り发动中升龙拳等以中P发动的必杀技时，由于按键优先顺序会优先发动 SA，因此中P必杀技可以换为紫電カカト落とし（→＋强K）来发动。



▲接近战时我方的 3 发蹲弱 P 都被防御时发动移动投……



▲投技依旧成立。移动投是肯在近距离时的主力技，必须熟练掌握。

近、中距离的战术

中距离时使用波动拳、蹲中K、踏み込み前蹴り为主进行牵制。波动拳的话可以使用前述的移动波动拳给予对方出乎意料的打击。近距离时除了以上牵制技外，还可以使用少许前进后的移动投向对手施压。另外，在踏み込み前蹴り的前端刚好能命中对手的距离，使用斜跳强K和EX龙卷旋风脚进行攻击。EX龙卷旋风脚在跳跃的顶点附近发动时能在逆向攻击对手背部的同时在其背后落地，逆打命中时可后接蹲中K（取消）→强龙卷旋风脚等连续技。另外，如果逆打命中并且落地时双方处于近身状态，则可以在落地瞬间发动神龙拳。

近身时的战术

双方近身时可以使用蹲弱K→蹲弱P的连携进行攻击，命中的话后接连续技，被防御的话则使用投技和蹲弱P的二择对之。由于肯有移动投优势，3 发蹲弱P被防御时的所产生的距离也能通过移动投命中，因此在这个距离可以使用移动投和蹲中K进行二择。超必杀槽蓄满 50% 以上时可以发动 EXSA 取消强升龙拳的破绽，因此强升龙拳也能与移动投形成强力二择。另外，踏み込み前蹴り在命中时有 1 帧的有利时间，如果命中后双方处于近身状态时可以使用上述的二择进行攻击。如果对手使用蹲拆投技巧的话，肯可以在稍微向前移动后发动蹲弱K→蹲弱P。在比较远的距离，对手使用蹲拆投来对付我方移动投时，可以稍微延缓移动投的发动，这样可以在对手蹲拆投的蹲弱K空振后被移动投命中。



▲超必杀超达到 50% 以上时可安心使用强升龙拳。即便被对手防御……



▲也可以在第 2 发攻击时通过 EXSA 取消来减少破绽。

投技命中之后的战术

背負い投げ（→orN＋弱P+弱K）命中之后，可以稍微后退之后在对手起身时发动斜跳中K，让其面对防御方向的二择。这一战术的要点在于跳跃中K的发动位置必须在对手的正上方。如果位置调整失败，我方跳起后对手明显将会进行正面防御时可以在跳跃顶点附近发动 EX 空中龙卷旋风脚，也可以成功形成逆向攻击。另外，在背负い投げ成功后最速发动快退→前方跳跃的话，将会形成斜跳强K和EX空中龙卷旋风脚二择的最佳时机。另一方面，在地狱车（←＋弱P+弱K）命中后，向前移动一个身位后斜跳中K也可以形成逆向攻击，通过对距离的调整，可以令对手很难正确判断防御方向。另外，还可以在上述跳跃攻击所引发的起身攻击的基础上，加入前方跳起落地后蹲弱K与投技的二择，使对手很难判断我方的具体攻击手段。当对手体力很少，而接近又恐怕遭遇反击时，可以使用波动拳来攻击对手的起身。此时波动拳的发动时机为，背负い投げ命中时快退后发动弱波动拳，地狱车命中时瞬间向后移动后发动中波动拳。





▶使用 EX 空中龙卷旋风脚诱发的逆向攻击很难判断，应该积极使用。

06 这才刚刚开始！

07 我说，就这点本事？



08 再来，再来点猛的

09 让我看看你的看家本事



10 还有逆转的机会啦



春丽 神脚美技 Chun-Li



人物简介

- 格斗流派
  中国拳法
- 代表国／出身地
  中国
- 生日／血型
  3月1日／A型
- 身高／体重
  169cm ／秘密
- 三围
  B88 ／ W58 ／ H90
- 喜欢的东西
  法式薄饼、水果、西点
- 讨厌的东西
  维加、犯罪、不爽快的人
- 特技
  射击（国际比赛第6名）

春丽有很多好用的普通技以及令对方防不胜防的连携攻势，再加上高性能的前冲和快退，使春丽可以在一般情况下处于十分有利的局面。但是，由于体力比较少而且没有稳定的对空技，因此存在着被逆转的危险。春丽的连续技威力不高，如果体力大幅落后的话，很难有机会形成逆转，因此在对战中绝对不能有丝毫的放松，要时刻使自己保持在有利的态势。

春丽的特征

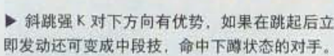
- 移动迅速普通技强，善于牵制
- 投技范围广泛，动摇对手防御的手段丰富
- 体力和攻击力低

基本战术

通常情况下春丽用于牵制的主力技有以下3个，对对手的前冲和跳跃防范于未然的远距离站立强K、具有拼招优势的远距离站立中P、防止对手在中距离前后移动的蹲强K。一边使用以上招式压制对手，一边用投技和EX百裂脚（也可由蹲弱K发动）的二择进行攻击，而且此二择均可以克制对手的SA。春丽的另一种有效战术是围绕中气功拳展开攻击，如果对手跳跃躲避气功拳，则使用对空技迎击；如果对手选择防御，则使用霸山蹴或蹲强K的强力二择破其防守。对空时基本上使用斜跳强P和远距离站立中K即可，也可以根据情况使用其他技来对空。

※TC技：斜跳强P→强P，第1发时可停止，空中命中对手出现吹飞倒地效果，落地前可用特定技追击。





▶ 斜跳强K对下方向有优势，如果在跳起后立即发动还可变成中段技，命中下蹲状态的对手。

◀ 跳跃攻击的主力技是斜跳强P。灵活运用其TC技※在落地时衔接下段技的话，能成功动摇对手的防守。



主要技一览

技	解说
远距离站立中P	中距离可击溃对手的牵制技或命中其破绽
远距离站立中K	出招迅速的对空技。近距离站立中K也可用于对空
远距离站立强K	可以在远距离发招将对手的行动击毁
蹲强K	中距离的主力牵制技，可与远距离站立中P配合使用
垂直跳跃强K	垂直跳跃时用于牵制对手的技
斜跳强P	用于跳跃攻击或空对空
斜跳弱K	可形成逆向攻击的跳跃攻击
中气功拳	远距离时的牵制技
EX百裂脚	用于连续技或对付SA
EX スピニングバードキック	可用于反击、对空或连续技中
霸山蹴	中段牵制技
凤扇华	移动距离长，可穿越飞行道具

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K➡蹲弱P×2➡远距离站立强P
【伤害值172、眩晕值280】

B 蹲弱K×2(取消)➡EX百裂脚➡凤扇华
【伤害值432、眩晕值220】

C 蹲强P(取消)➡中スピニングバードキック
【伤害值260、眩晕值380】

D 强霸山蹴➡蹲弱K(取消)➡EX百裂脚
【伤害值300、眩晕值370】

E 近距离站立强K（取消）➡中霸山蹴➡蹲弱P➡远距离站立强P
【伤害值347、眩晕值580】

F TC技➡鹰爪脚×3
【伤害值236、眩晕值305】

G TC技➡凤扇华
【伤害值473、眩晕值200】

H 近距离站立强K（取消）➡弱百裂脚➡EX百裂脚
【伤害值265、眩晕值380】

A是远距离站立强P要目押连接连续技，最后的远距离站立强P无法命中部分下蹲状态的角色。**B**需要在命中确认以后发动。一般情况下在EX百裂脚时终止，而在版边并且对特定角色（※）时可以用凤扇华终结。另外，EX百裂脚之后也可以使用EXスピニングバードキック追击，版边时等待对手下落后发动，一般时则可以在EX百裂脚后少许前进后发动。**C**要在蹲强P第1发时取消后接中スピニングバードキック。**D**需要在强霸山蹴命中且双方比较接近时成立。**E**只有近距离站立强K在COUNTER命中对手时才成立。**F**需要TC技在空中命中对手成立，除了后接鹰爪脚外，也可以使用EXスピニングバードキック和凤扇华。**G**最好在TC技命中确认后发动。**H**弱百裂脚发动后需要最速发动EX百裂脚。

※隆、肯、本田、布兰卡、桑吉尔夫、达尔希姆、巴洛克、沙盖特、鲁法斯、萝丝、塞斯

颜色与挑衅



01 对不起啦！



02（哈欠声）



03 时机不对哦



04 啊哈哈哈



05 状态好像不太好啊

对战技巧

超必杀槽的活用

由于春丽的连续技威力比较低，因此超必杀槽基本用于连续技中的EX百裂脚。另外，为了强化地面进攻也可根据情况用于其他EX必杀技，例如可用来反击和对空的EXスピニングバードキック、应对SA的EX百裂脚、可穿越飞行道具的EX霸山蹴。超必杀技千裂脚的发动时间仅为2帧，因此应用于反击。虽然放入连续技中会使千裂脚的威力大幅下降，但如果可以致对手与死地的话则无需保留。想要积蓄超必杀槽时可以在远距离发动中气功拳。

对空技的使用策略

对于春丽而言，相对最稳定的对空技就是远距离站立中K，对手跳过来时只要快速发动基本可以命中。但是，对手如果跳起后立即发动空中攻击的话，将造成双方的拼招，这对于体力少攻击力低的春丽来说得不偿失。因此，如果对手采用跳起立即出招的战术，那么可以用姿势低的蹲中P或蹲强P应对。如果对手跳起后滞后出招的话，则可以用斜跳强P或垂直跳跃强K对之，斜跳强P在命中后还可以后接连续技。另外，对手从远距离跳过来时可以使用快退来重新调整双方位置。当对手企图采用逆向攻击时，可以用前冲潜入对手下方，再使用蹲弱K或蹲中K命中其落地破绽。



▶用蹲强P来对空命中对手时，对手会落在我方近前，之后可立即施展打击技和投技的二择。

近身～近距离的战术

接近战时，在跳跃攻击命中或被防御时，落地后采用投技和蹲弱K进行二择攻击，也可以用快速发动后方跳跃强K的中段技性质进行攻击。蹲弱K如果被防御则发动投技，如果命中则后接连续技。此时如果对手以蹲拆投技巧来应对的话，可以使用蹲弱K→近距离站立强K的连携。站立强K之后可取消发动中霸山蹴，COUNTER命中时则后接连续技，即便被防御也是双方态势均等，可继续展开进攻。



▲接近状态中想拉开距离时可以用蹲弱K→蹲弱P×2让对手防御。



▲之后双方的距离刚好可以用斜跳弱K打对方的逆向。

利用安全跳跃进攻

当EX百裂脚在地面命中后，最速或者稍稍慢一点点跳起的话，则可以在对手受身时形成安全跳跃。此外，蹲强K命中后也可以在等待瞬间后向前跳跃形成安全跳跃。上述的安全跳跃成功后，可以用空中攻击或落地后以蹲弱K发动连续技的战术展开进攻，而使用蹲弱K时，可以在落地后等待一瞬间再出招，这样的话既可以防御对手的反击无敌技，也可以使对手的蹲拆投战术失效。



◀在跳跃攻击里通过提前输入暗藏蹲强K的话，可以成功命中采用快退回避战术的对手。

投技命中之后的进攻

虎袭倒（→ or N弱P+弱K）命中后，应该最速发动前冲→前方跳跃。此时如果跳起后发动弱K的话基本可以拼赢对手的反击无敌技，如果在即将落地之前发动弱K的话则可以形成逆向攻击。当使用麒麟袭（←弱P+弱K）命中对手时，立即发动强气功拳的话将会刚好在对手起身时命中。也可以在麒麟袭命中后立即连续两次前冲逼近对手，之后使用投技和打击技的二择展开进攻。



▲在版边投技命中时，稍稍后退后发动鹤脚落（↘+强K）的话……



▲由于很难判断是正面攻击还是逆向攻击，会使对手自乱阵脚。

凤扇华的使用时机

由于凤扇华用于终结连续技的话只能命中特定的角色，因此凤扇华应积极在普通地面攻防时使用。其主要的使用时机是对手发动飞行道具的瞬间，如果双方距离太远则在前冲后发动，此时可以用简易指令←蓄力→→←→+弱K+中K+强K的方式来发动，这样就能在前冲过程中完成方向键指令的输入，前冲结束后的瞬间按键就可发动凤扇华。凤扇华的另一个使用时机就是在较远距离故意让对手看到破绽，例如在远距离进行超必杀槽的积蓄动作、或者在防御了对手的普通情况下该距离无法进行防御的技之后等，在对手安心的发动必杀技时就可用凤扇华猛击。



▲近距离时边相后退边完成蓄力，如果对手出招牵制……



▲凤扇华则可以穿越飞行道具或命中其他牵制技的空振破绽。

06 喂，振作点！

07（伸懒腰）



08 总是在自己忙乎啊



09 功夫练得不到家啊



10 稍一犹豫就会输哦！



本田 热血力士参上 E.Honda



人物简介

●格斗流派
日本相扑摔跤手
●代表国／出身地
日本
●生日／血型
11月3日／A型
●身高／体重
185cm（含顶髻）／137kg
●三围
B212／W180／H210
●喜欢的东西
提拉米苏、相扑火锅、洗澡
●讨厌的东西
优柔寡断
●特技
锅奉行（精通吃火锅时的下料数序、汤量、火候等）

本田是主要依靠百裂张り手和拆投不能的大银杏投げ为主进行攻击，是一位近距离才能发挥其优势的角色。而且本田的攻击力和体力都十分优秀，スーパー头突き的对空性能也很高。另外，虽然本田身体壮硕，但是其移动速度却意外的快，但是前冲的距离较短以及跳跃速度较慢的缺点，使本田在应对持有飞行道具的角色时比较吃力。

本田的特征

●拥有投技必杀技，因此近身二择很强
●拥有多个高威力技，逆转性高
●比较难接近拥有飞行道具的角色

基本战术

由于移动速度快，本田在远距离时应采用移动和垂直跳跃两种手段逼近对手，进入牵制技可发挥作用的距离。垂直跳跃强P可在空中使用方向键进行前后移动，因此是躲避飞行道具的重要法宝。中距离时则以攻击距离长的远距离站立强K为主，辅以远距离站立强P或蹲中P对对手进行牵制，也可以参杂使用可击溃SA的弱或EXスーパー头突き或拥有奇袭效果的スーパー百贯落とし。对于一味防御的对手，可以用蹲弱P发动的强百裂张り手或弱大银杏投げ破其防守，也可以用出招快、距离长、攻击力强的斜跳强K或下方向判定强的斜跳中P进攻。如果对手起跳的话，则可以使用近、远距离的站立强P或者垂直跳跃强P迎击，超必杀槽足够时也可用弱或EXスーパー头突き以及EXスーパー百贯落とし来对空。



▶强スーパー头突き虽然性能优秀但是如果被对手跳跃躲过的话破绽非常大，因此在远距离时要控制使用频度。



◀被对手紧逼时可以使用无敌时间长的EXスーパー头突き或中スーパー百贯落とし来摆脱困境。

主要技

技	解说
远距离站立强P	从上方至脚下都拥有攻击判定，用来对空或牵制俱佳
远距离站立强K	距离最长的牵制技。可用于强百裂张り手之后形成连续技
蹲弱P	出招快、距离远，可用于牵制、连续技等
蹲弱K	无论是命中还是被防御后都具有有利状态的下段技
蹲中P	拥有很强的攻击判定，最适合用于击溃对手的牵制技
垂直跳跃强P	主要用于躲避飞行道具，也可用于牵制以及空对空
斜跳中K	可形成逆向攻击的的跳跃攻击，对下方向的攻击判定也很强
斜跳强K	出招速度和距离都很出色，用于对空或从正面的跳入
强百裂张り手	拥有突进力并且被防御也是我方有利，多用于连续技中
弱・EXスーパー头突き	弱用于对空、EX用于反击、对空以及奇袭
弱・强大银杏投げ	投技判定距离广的投技必杀技。主要用于攻破对方的防御
スーパー百贯落とし	普通版用于脱离对手的强攻或奇袭，EX版用于远距离对空

连续技

推荐连续技

A 蹲中K（取消）➡强スーパー头突き（超必杀技取消）➡鬼无双
【伤害值560、眩晕值300】

B 蹲弱K➡蹲弱P（取消）➡强百裂张り手➡远距离站立强K
【伤害值252、眩晕值317】

C 斜跳强K➡近距离站立强P➡蹲弱P（取消）➡强スーパー头突き
【伤害值394、眩晕值580】

D 斜跳强K➡｛蹲弱P（取消）➡EX百裂张り手｝×4➡蹲弱P（取消）➡强百裂张り手➡远距离站立强K
【伤害值538、眩晕值639】

E 弱スーパー头突き（超必杀技取消）➡鬼无双
【伤害值530、眩晕值200】

F 3段SA➡前冲➡蹲中K（取消）➡强百裂张り手➡远距离站立强K
【伤害值382、眩晕值468】

G 3段SA➡前冲or后退➡スーパー鬼无双
【伤害值517、眩晕值200】

A至强スーパー头突き时的伤害值为240，只有在近距离命中后才能后接鬼无双。另外，将蹲中K换成近距离站立中K可提高攻击力。**B**如果对手是萝丝或樱的站立状态的话则无法成立，此时可以将强百裂张り手换为强スーパー头突き。另外，强百裂张り手在第4发使用EXSA取消的话可后接鬼无双。**C**是对部分角色除外（※）、并且是无超必杀槽状态下的最高伤害连续技，如果将最后的强スーパー头突き换为EXスーパー头突き的话则可以全角色命中。**D**的EX百裂张り手→蹲弱P需要目押，难度较高。**E**可以用于对空，但如果弱スーパー头突き不能在靠近后命中的话鬼无双将会空振。**F**是在SA使对手产生跪地状态时成立的连续技。对萝丝时可以在前冲后直接用大银杏投げ结束。这套连技也可以使用跳跃攻击代替3段SA作为起点（萝丝除外）。**G**需要在前冲或后退时通过提前输入来完成スーパー鬼无双的蓄力。3段SA之后无需最速发动前冲或后退也能成立。
※隆、肯、巴洛克、鲁法斯、嘉米

颜色与挑衅

01 不吃火锅吗



02 这才刚刚开始



03 气势啊、气势！



04 来打吧！



05 这两下子不行啊



对战技巧

超必杀技槽的活用

本田的超必杀技鬼无双不仅攻击力高，而且可以用对付飞行道具或对空的连续技中，因此超必杀槽蓄满时会对对手产生不小的压力。不过，本田的各种EX必杀技性能也很优秀，因此如何使用超必杀槽可根据具体状况进行选择。EX必杀技的主力当然是可用于对空、反击、牵制以及击溃SA的EXスーパー头突き。EXスーパー百贯落とし也可用于对空以及与EXスーパー头突き连携使用。另外，超必杀槽的积蓄基本就是命中或被对手防御，因此本田可以采用在スーパー头突き命中后等，与对手产生一定的距离时，在对手产生破绽的同时空发大银杏投げ来快速积蓄超必杀槽。

近身～近距离的战术

在跳入近身或使对手倒地后，可使用被防御也有2帧有利的蹲弱K为起点展开进攻。蹲弱K和弱大银杏投げ的二择是基本的进攻战术，也可以配合改变蹲弱K的次数或者单发大银杏投げ等手段来迷惑对手。当蹲弱K命中后，立即发动蹲弱P（取消）→强百裂张り手的连续技。如果觉得蹲弱K→蹲弱P的连接比较难，也可以使用近、远距离站立弱P来代替蹲弱K，这样的话虽然没有了下段技，但命中时多了6帧的有利时间，使得后接蹲弱P变得简单。另一方面，当蹲弱K被防御时，可以后接蹲弱P（取消）→强百裂张り手来削减对手体力，也可以后接弱、中スーパー百贯落とし。前者为对手企图跳起时能够命中，后者则可形成正面（弱）和逆向（中）的双向打击。但对手想使用无敌技进行反击的话，可以用无敌时间长的EXスーパー头突き来对之，也可以在防御后进行反击。其中，EXスーパー头突き更容易命中快退以及使用拆投的对手。







◀▲蹲弱K即使被防御也是我方有利，之后的对手发动普通技也能被命中的最速大银杏投げ和跳跃也无法躲避的蹲弱Por蹲弱K将构成强力二择。

鬼无双的高效用法

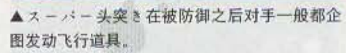
远距离站立强P的攻击判定非常强，即便在无法命中对手的距离发招时，也基本能拼赢对手发出的牵制技。因此，当超必杀槽蓄满时，可在发动远距离站立强P提前输入鬼无双的指令，如果对手不出招则远距离站立强P空振而已，如果命中对手的牵制技，则将自动发动鬼无双命中对手。不过，当远距离站立强P命中空中判定的招式时，鬼无双将无法命中，因此在对付空中判定技较多的角色时请酌情使用。

飞行道具的对策

首先要掌握的飞行道具对策便是垂直跳跃强P，这招不仅可以在空中进行前后移动，而且从腰至脚均对飞行道具无敌。如果起跳时机不够好的话，也可以在空中向前方移动来回避飞行道具。当超必杀槽和复仇槽蓄满时，也可以用强鬼无双和スーパー鬼无双来对付飞行道具，这两招的攻击距离非常远，在画面的2/3范围内都可命中。不过，因为这两招需要蓄力，因此等看到对手的飞行道具再发招的话会来不及，所以可以先输入←蓄力→←→的方向指令，等看到对手的飞行道具出招动作再按键发动即可。







▲スーパー头突き在被防御之后对手一般都企图发动飞行道具。

▲奥义的スーパー鬼无双很难用于连续技中，因此可以积极使用。

倒地后的起身攻击

さば折り（→orN+弱P+弱K）命中后，可以在稍微前进之后根据对手的起身时机而起跳。在对手头上附近时的斜跳中K可以形成逆向攻击，不仅可以混乱对手的防御方向，还能使对手的反击必杀技形成反向空振。

俵投げ（←+弱P+弱K）之后立即在原地蓄力并最速发动中スーパー百贯落とし，将会在强大银杏投げ的攻击范围内落地，并拥有2帧的有利时间。接下来以蹲弱P和强大银杏投げ的二择展开攻势。当俵投げ在版边命中时则可以使用スーパー百贯落とし攻其起身，弱スーパー百贯落とし可攻对手正面、中スーパー百贯落とし则攻对手逆向，另对手很难防御。

使用必杀技大银杏投げ命中对手时，按住←后退到弱大银杏投げ能命中对手的最远距离，在对手起身的同时使用弱大银杏投げ和蹲弱P→强百裂张り手的二择进攻。此时，由于我方是处于后退状态的，如果对手想以无敌技应对我方二择的话，则会造成对手的空振。

此外，近身对手倒地时还可以用蹲强K来进攻，如果命中则会使对手倒地，被防御也有2～3帧的有利，之后用弱大银杏投げ和蹲弱P的二择。

由于即便蹲强K被对手的快退所回避我方也处于有利，因此在版边时将成为非常强力的进攻手段。在面对没有无敌技的对手时可积极的使用。





◀スーパー百贯落とし命中使对手倒地后，可再以弱スーパー百贯落とし攻其起身。

▶发动的快则形成逆向攻击，发动的慢则为正面攻击，对手很难判断防御方向。

06 请多关照



07 哇哈哈哈



08 这个不像样啊



09 我纹丝不动



10 喂喂 来吧



布兰卡 密林战士 Blanka



人物简介

- 格斗流派
  电击、野生的动作
- 代表国／出身地
  巴西
- 生日／血型
  2月12日／B型
- 身高／体重
  192cm ／ 98kg
- 三围
  B198 ／ W120 ／ H172
- 喜欢的东西
  萨曼塔、巨骨舌鱼、热带水果
- 讨厌的东西
  行军蚁
- 特技
  狩猎、放电

布兰卡拥有ローリングアタック等多个移动攻击的必杀技，因此善于打游击战。アマゾンリバーラン和EXローリングアタック可以在回避飞行道具的同时进行攻击，在迎战拥有飞行道具的角色时也能占据上风。但是，由于布兰卡的无敌技必须要消耗超必杀槽或复仇槽，因此在对付防守稳固的对手时攻击手段比较贫乏。

布兰卡的特征

- 拥有多个高机动力技，扰乱对手的能力很强
- 用于应对飞行道具的技很多
- 不积蓄超必杀槽或复仇槽的话无法发动无敌技

基本战术

在アマゾンリバーラン（↘+强P）的前端可以命中对手的距离，可使对手不敢轻易发动飞行道具等行动，同时使用强ローリングアタック进行牵制。对手接近时可以用远距离站立强P或蹲中P、SA等再度拉开距离。对于一味防御的对手，可以使用サプライズフォワード（→+弱K+中K+强K）以及弱ローリングアタック接近，之后使用投技或斜跳强K和可逆向攻击的斜跳中K展开攻势。近距离时可使用远距离站立弱P、蹲弱K、蹲中K等配合投技使用。对手起跳的话使用强或EXバーチカルローリング对空，如果没时间蓄力的话，在中、远距离可以使用远距离站立强P或蹲中P、近距离使用近距离站立强P或垂直跳跃强P迎击。

▶ 斜跳中K在对手正上方出招的话很难判断防御方向。近距离或对手倒地时可积极使用。



◀对飞行道具时，アマゾンリバーラン和EXローリングアタック最为有效，在中远距离时确认后再出招也同样能够命中。

主要技一览

技	解说
近距离站立弱P	出招非常快，用于近距离牵制
远距离站立强P	能够击溃对手的牵制，还可用于对空
蹲弱K	被防御也有利，命中后能接连续技
蹲中P	攻击距离长，判定强。可用于牵制和对空
蹲中K	近距离的主力技，但比蹲弱K的发生时间慢
斜跳强K	跳跃攻击的主力技。攻击判定对斜下方强
斜跳中K	可形成逆向攻击，难判断防御方向
アマゾンリバーラン	攻击距离长，可潜入飞行道具下方并进行攻击
ローリングアタック	弱～中作为移动手段，强用来牵制，EX版则用于对付飞行道具
EXバーチカルローリング	拥有无敌时间，主要用于对空和防守反击
EXバックステップローリング	拥有较长的无敌时间，可用于从版边脱出
エレクトリックサンダー	被防御也是我方有利，一般用于连续技中

连续技

推荐连续技

A 斜跳中K ➡ 近距离站立弱P（取消）➡ 强エレクトリックサンダー
【伤害值 202、眩晕值 310】

B 蹲中K ➡ 远距离站立强K
【伤害值 170、眩晕值 300】

C 斜跳强K ➡ 近距离站立强P（超必杀技取消）➡ グランドシェイブローリング
【伤害值 540、眩晕值 400】

D 近距离站立中K ➡ 远距离站立弱P（取消）➡ 强エレクトリックサンダー
【伤害值 222、眩晕值 310】

E 蹲弱K×2 ➡ 远距离站立弱P（取消）➡ 强ローリングアタック（超必杀技取消）➡ グランドシェイブローリング
【伤害值 408、眩晕值 280】

F 斜跳强K ➡ 近距离站立中P ➡ 蹲中K ➡ 远距离站立弱P（取消）➡ 强ローリングアタック
【伤害值 339、眩晕值 535】

G 3段SA ➡ 前冲 ➡ 蹲中K ➡ ライトニングキャノンボール
【伤害值 566、眩晕值 280】

A在逆向攻击时也能成立，版边命中时还能后接弱グランドシェイブローリング。**B**用于来不及蓄力时所使用的连续技。要注意的是，即便连续技成立有些角色也能进行反击。**C**是简单而又攻击力高的连续技。**D**如果对手是拜森或者起始技命中时距离较远时强エレクトリックサンダー无法命中，此时要换成强ローリングアタック。**E**的蹲弱K和远距离站立弱P部分全部需要目押。**F**除部分角色（※）外成立，这是不使用超必杀槽的最大威力连续技。方向键在回中并发动近距离站立中P后立即开始蓄力为要点。**G**省略SA而使用跳跃攻击也能够发动。ライトニングキャノンボール需要蹲中K目押发动。

※本田、古烈、拜森、绯红毒蛇、鲁法斯、樱、萝丝、元、飞龙

颜色与挑衅

01 来吧！



02 我可怕吗？



03 嗷～～～～



04 太弱了



05 嗷嗷



对战技巧

超必杀槽的活用

布兰卡的超必杀槽基本用于众多的EX必杀技中，EXローリングアタック用于对付飞行道具、EXバーチカルローリング用于对空和防反、EXバックステップローリング用于版边或起身攻击的回避。超必杀技グランドシェイブローリング虽然可以用于连续技或对空，但建议只在体力落后或给予对手最后一击时使用。EXSA在面对能够对ローリングアタック进行反击的对手时使用。布兰卡快速积蓄超必杀槽的方法是，远距离空发弱ローリングアタック或弱エレクトリックサンダー。



▶グランドシェイブローリング被防御也可消耗对手不少体力，在对手体力所剩无几时可使用。

近身～近距离的战术

使用跳跃进攻或サプライズフォワード等进入到投技的有效距离，此后使用蹲弱Kor蹲中K与投技的二择展开进攻。上述招式即便被防御也有1帧的优势，后接远距离站立弱P的话可将对手无敌技以外的反击全部击溃，也可以稍稍前进后用投技或斜跳中K攻击对手的逆向。命中时则目押发动远距离站立弱P后接连续技，还可以用被防御有10帧优势的近距离站立弱P(取消)→强エレクトリックサンダー的连携。被防御的话将产生一定的距离，此时可以稍微前进后发动远距离站立弱P（取消）→强エレクトリックサンダー，或发动斜跳中K攻击对手逆向，也可以用蹲强K等。







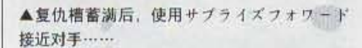
◀▲跳起逼近对手后可以用蹲中K和投技的二择进攻。用サプライズフォワード接近对手后则可以用出招更快的蹲弱K和投技的二择。

特殊技的活用

布兰卡的特殊技サプライズフォワード（→＋弱K+中K+强K）可以用↘＋弱K+中K+强K的方式发动，此时如果持续按住↓的话可以下方向蓄力的同时向前移动，这样就可以在接近对手后使用投技和EXバーチカルローリング的二择进行攻击。这种战术在用于蹲弱Kor蹲中K的取消之后也十分强力。另外，サプライズフォワード在近距离发动时可以越过对手的身体，因此在对手起身之际发动则可以绕到对手的背后混乱其防御方向，并能同时解除对手的横方向蓄力。此外，通过SA→快退的输入使对手形成跪地状态时，再使用サプライズフォワード接近对手，并稍迟些发动蹲中K（取消）→サプライズフォワード的话，可以在对手落地的同时绕道其背后。同样，サプライズバック（←＋弱K+中K+强K）也可以通过↙＋弱K+中K+强K的方式发动，此时可以在维持↙方向的蓄力同时向后移动。利用这点可以在远距离站立弱P或蹲中K的前端命中对手时取消发动サプライズバック，之后通过弱ローリングアタック移动到对手的面前，之后立即发动打击技和投技的二择攻击。当对手起身时快速发动サプライズバック的话可躲避对手的无敌技，并可用ライトニングキャノンボール等予以痛击。





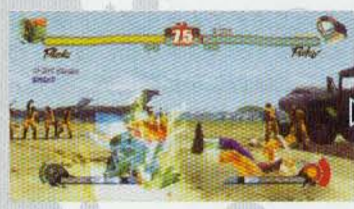


▲复仇槽蓄满后，使用サプライズフォワード接近对手……

▲使用ライトニングキャノンボール与投技的二择进行攻击。

投技命中之后的战术

ワイルドファング（→orN＋弱P+弱K）命中对手后，可以少许前进后用斜跳中K打对手的逆向，由于对手在起身时布兰卡位于其正上方，因此不仅不易判断防御方向，而且即便发动无敌技也能多为空振。另外，投技命中之后使用弱ローリングアタック的话，可以在积蓄超必杀槽的同时接近对手。弱ローリングアタック之后根据对手的不同将产生在其前方和背后的两种位置落地的情况，此时无论何种情况都可以在落地后稍微后退后斜跳攻其逆向。此外，在积蓄有超必杀槽或复仇槽时，对手起身时可以用グランドシェイブローリング和ライトニングキャノンボール进行起身攻击，防御方向同样难以判断。具体方法是，グランドシェイブローリング的情况下，弱P发动会出现在对手面前，中P发动将于对手位置重叠，强P发动则在对手的背后。ライトニングキャノンボール则需要在指令的第二个→时长按，就可以在落下时与对手位置重叠，使其无法判断防御方向。ジャングルホイール（←＋弱P+弱K）命中后，可以在前冲后使用斜跳中K打对手的逆向。





▲ワイルドファング之后最速发动强エレクトリックサンダー借机后方蓄力……

▲再使用中ローリングアタック就可成功形成逆向攻击。

06 卟噜……



07 中看不中用



08（咀嚼声）



09 喔喔喔！！



10 还是我厉害



桑吉尔夫

火红肉体 Zangief



人物简介

- 格斗流派
  混合俄国摔跤和美国摔跤的自创流派
- 代表国／出身地
  俄罗斯
- 生日／血型
  6月1日／A型
- 身高／体重
  214cm ／ 115kg
- 三围
  B163 ／ W128 ／ H150
- 喜欢的东西
  摔跤、哥萨克舞
- 讨厌的东西
  飞行道具、妙龄美女
- 特技
  狂饮伏特加、耐寒

以投技为主的桑吉尔夫不仅攻击力高，而且体力多。只要是进入投技范围，就可疯狂展开投技攻击，而且强力的奥义アルティメットアトミックバスター拥有一发逆转的威力。但是由于体型庞大，使得桑吉尔夫的移动非常迟缓，很难在对手的连续牵制下接近对手，因此一定要有只要近身就决不能让推手逃脱的觉悟。

桑吉尔夫的特征

- 拥有丰富的投技必杀技
- 中远距离处于劣势，近距离则非常强
- 体型庞大使得移动迟缓，而且容易被击中

基本战术

桑吉尔夫擅长攻击对手的起身，因此首先要接近对手，可以用远距离站立弱P或远距离站立中P在牵制对手的同时步步逼近，也可以使用兼具牵制和移动的远距离站立强K、蹲中K、弱バニシングフラット等接近对手。接近对手后，可使用投技距离远的弱スクリューパイルドライバー或对打击技、飞行道具无敌的EXバニシングフラット使对手倒地。对手起跳的话，以下蹲姿势发动ダブルラリアット基本可以拼赢大部分跳跃攻击。我方主动跳起时则以攻击距离长的斜跳强K和对下方向强的斜跳中K为主，也可以混入空中不发动攻击，等落地后再展开攻击的战术。

▶ 弱スクリューパイルドライバー的投技范围与远距离站立中P的命中距离基本相同。

◀ 蹲弱P或蹲弱K在命中后可与EXバニシングフラット形成连续技。



主要技

技	解说
远距离站立中P	可击溃对手的牵制技，同时也可对其破绽进行反击
远距离站立强K	攻击距离长，可用于防止对方跳跃或移动手段
蹲弱P	被防御也有很长的有利时间，多用于连续技的起始技
蹲弱K	出招迅速的下段技，主要用于近、中距离的牵制
斜跳强P	前方攻击判定范围广，主要用于从正面起跳时
斜跳中K	快速发动的话可击溃对手对空技的跳跃攻击
ダブルニードロップ	逆向攻击的主力技，可拼赢升龙拳等
ダブルラリアット	可迎击对手逆向攻击的对空技，双方拼招时也能后接连续技
クイックダブルラリアット	用于对付对手的牵制技或飞行道具
弱・EXバニシングフラット	弱故意空振后用于移动手段，EX版则可用于反击或连续技
スクリューパイルドライバー	用于二择的主力投技。用→↘↓↙←↖+P的简易指令也可发动
アルティメットアトミックバスター	除了用于近距离的二择外，还可用于反击

连续技

推荐连续技

A 蹲弱P×3 ➡ 蹲弱K（取消）➡ EXバニシングフラット 【伤害值208、眩晕值235】

B 斜跳强P ➡ 远距离站立强K 【伤害值260、眩晕值400】

C 近距离站立中P（取消）➡ EXバニシングフラット 【伤害值250、眩晕值200】

D 蹲弱K（取消）➡ クイックダブルラリアット 【伤害值150、眩晕值150】

E ダブルラリアット ➡ EXバニシングフラット 【伤害值200、眩晕值200】

F ヘッドバッド ➡ 近距离站立中K（取消）➡ EXバニシングフラット 【伤害值338、眩晕值780】

A在近身状态时可最多使用4次蹲弱P，弱攻击的部分也可以换作蹲弱K×4。最后的蹲弱K如果不能目押成功的话则无法取消。B在斜跳强P的前端命中时成立。想让对手倒地的话可以将远距离站立强K换为EXバニシングフラット。如果起跳后发现距离太近，则可以在斜跳强P后接A连续技。C是跳跃攻击在近距离命中时的最大伤害连续技。主要用于フライングボディーアタック逆向攻击命中对手之后。D是逆向攻击的ダブルニードロップ命中后发动的连续技，可以不消耗超必杀槽使对手倒地。其优点在于连技成功后可再次进行逆向攻击。E当ダブルラリアット与对手的跳跃攻击形成拼招时发动的连续技。如果最速发动EXバニシングフラット将会落空，因此要等到对手即将落地之前发动。F是眩晕值超高的连续技，ヘッドバッド用强P发动的话命中塞斯可当即使其陷入眩晕状态，而如果将最后的EXバニシングフラット变为强バニシングフラット的话也同样一击可使豪鬼进入眩晕状态。

颜色与挑衅

01 呒



02 尽全力了吗？



03 来真格的啦！



04 打的不错



05 我才是最强的！



对战技巧

超必杀槽的活用

桑吉尔夫的超必杀槽基本将用于用途广泛的EX バニシングフラット，这招在命中使会导致对手倒地从而形成起身攻击的有利局面，其无敌时间还能用于回避飞行道具和牵制技，而且用于连续技能提高攻击力。EX スクリューパイルドライバー也是值得信赖的EX必杀技，其打击技无敌判定可用于防反或者对付对手的安全跳跃。想要积蓄超必杀槽的话可以在远距离连续空发クイックダブルラリアット。

スクリューパイルドライバー命中后的战术

スクリューパイルドライバー命中后发动弱バニシングフラット的话可再次进入强スクリューパイルドライバー能够命中的距离，并且有3帧的有利时间。对手起身选择防御或者发动打击技的话，都无法逃脱被我方强スクリューパイルドライバー命中的命运。另外，由于蹲弱K可以使对手无法跳跃，可以在命中后发动蹲弱K×2→EX バニシングフラット的连续技。即便蹲弱K被防御，其双方的距离也足够发动弱スクリューパイルドライバー和打击技的二择。但是，上述连携能够被对手的快退或无敌技回避，此时可以用EX バニシングフラット对之。当对手是隆、肯、桑吉尔夫、本田、沙盖特、维加、亚伯、樱、豪鬼时，在其快退时前冲的话可用アルティメットアトミックバスター命中。


▲远距离站立强K也能用于对付对手的快退。命中时可继续展开攻击。


▲稍稍前进后发动打击技与强スクリューパイルドライバー的二择。

近身～近距离的战术

近身～近距离时以投技和弱攻击起始的连续技二择为主要攻击手段。投技的攻击范围会随弱攻击命中或被防御的次数而变化，具体如下表所示，请牢记。但是，逆向攻击时距离将稍微拉开一点，可以减少一次弱攻击。弱攻击被防御2次以上时，也可以用远距离站立强K攻击，不仅可以迎击对手的跳跃，还能在命中后不增加双方间的距离，之后可再次展开二择。另外也可以在近距离使用普通投技ボディスラム，命中后不仅能发动逆向攻击，在对手使用垂直跳跃躲避ボディスラム时也能用ダブルラリアット迎击。

投技必杀技的距离判断

弱攻击	投技
1次	アトミックスープレックス、ファイナルアトミックバスター
2次	强スクリューパイルドライバー、アルティメットアトミックバスター
3次	弱スクリューパイルドライバー

中距离的战术

中距离时应使用ロングキック（↘＋强K）攻击对手的破绽，命中之后最速发动前方跳跃可形成安全跳跃。也可以在跳跃后不出招，在落地后使用下段技和投技的二择进攻。另外，在ロングキック命中之后最速发动强バニシングフラット可以进入アトミックスープレックス的命中距离，并且有2帧的优势，此后根据情况进攻。也可以在对手的牵制刚刚够得到的距离发动蹲弱K，并在其中暗藏EX バニシングフラット，此时如果命中对手的牵制技则将发动EX バニシングフラット并使其倒地。


▲在这个距离反复出蹲弱K，或空振或命中对手的牵制技……


▲命中后EX バニシングフラット发动，对手倒地，之后进行起身攻击。

逆向攻击的战术

EX バニシングフラット、クイックダブルラリアット命中之后，最速发动前方跳跃并使用ダブルニードロップ（斜跳中↓＋弱K）或フライングボディーアタック（斜跳中↓＋强P），可在对手受身时形成逆向攻击。如果对手没有受身，则可以在落地后再度起跳进行逆向攻击。另外，在アトミックスープレックス命中对手后，稍等一下后发动ダブルニードロップ可使对手的无敌技空振或将其击溃。但是，根据跳跃的时机对手可以用前冲或前行来回避，此时将ダブルニードロップ换为フライングボディーアタック即可命中。之后使用蹲弱K和アトミックスープレックス的二择进攻，无论哪个在命中之后都可再次发动逆向攻击。如果对手对逆向攻击形成了反应习惯的话，则可以在跳起后不出任何招式落地，之后直接用アトミックスープレックス投之。


▶当逆向攻击被防御后，对手将面临我方落地后的强力二择。

アルティメットアトミックバスター的指令输入

如果在前冲或站立技之后发动アルティメットアトミックバスター的话，可采用→↓←↖←↓→＋弱P+中P+强P的指令出招，这样可以省略↑的输入。另外如果在↖指令输入后的4帧内完成后面指令的输入，就可以无需跳跃以站立姿势发动。若想以下蹲状态发动アルティメットアトミックバスター的话，可以通过↓←↑→↓←↖＋弱P+中P+强P的方式出招。


06 不过如此

07 试着让我全力以赴！


08 啊哈哈哈哈


09 比赛才刚刚开始


10 我还没尽全力

古烈 真空之刃 Guile



人物简介

- ●格斗流派
  武术＋职业摔角技
- ●代表国／出身地
  美国
- ●生日／血型
  12 月 23 日／O 型
- ●身高／体重
  182cm ／ 86kg
- ●三围
  B125 ／ W83 ／ H89
- ●喜欢的东西
  美式咖啡
- ●讨厌的东西
  在日本被隆逼着吃掉的纳豆
- ●特技
  飞镖

古烈主要以破绽小的ソニックブーム为盾展开攻势，其优点在于丰富的特殊技和无论任何情况下都能迎击对手的丰富对空技。通过根据距离变换攻击模式以及对空策略，古烈可以在很多情况下能够掌控大局。但是，在近距离遭受对手猛烈进攻时的脱出手段非常少，而且由于必杀技指令的限制使其连续技的威力也比较低。

古烈的特征

- ●ソニックブーム的性能优秀，能够以飞行道具为盾进攻
- ●合理使用对空技可以应对各种情况的对空
- ●连续技威力低，近距离被压制时应对手段匮乏

基本战术

古烈的基本战术就是发动破绽小的弱ソニックブーム，之后跟随其一同前进，根据对手的应对情况采取相应的攻击方式。如果对手防御ソニックブーム的话，就以蹲中K或远距离站立强K进行牵制，并再次为ソニックブーム蓄力。对手跳起躲避ソニックブーム时，则使用蹲强P或弱サマーソルトキック迎击。迎击后用弱ソニックブーム攻击对手的落地，或者可以采用后方跳跃或ローリングソバット（← or →＋中K）调整与对手的距离，同时观察其动向。我方主动跳起时可选择发动攻击对手正面的斜跳强K或攻击对手逆向的斜跳弱K。落地后将处于近身状态，此时可使用蹲弱K、チョッピングストレート或投技等击溃对手的防御，一点一点消耗其体力。

▶ 要在留意剩余时间的同时谨慎的采取行动，对手接近时就以ソニックブーム消耗其体力，对手起跳时则以各种对空技迎击。



◀ 保证后方留有余地则更易于整距离。使用投技时应按位置情况灵活使用两种投技将对手投向接近版边的一侧。

主要技

技	解说
近距离站立强 P	用于对手企图逆向攻击时的对空
远距离站立强 P	发招时间比较迅速，被防御也拥有少许有利时间的牵制技
远距离站立强 K	用于边移动边为ソニックブーム蓄力时
蹲弱 K	连续技与连携的起点。基本上后接蹲弱 P
蹲中 K	迎合对手的牵制技发招，可使脚尖刚好命中对手
蹲强 P	中距离的主力对空技，基本适用于全部的跳跃情况
斜跳弱 K	可形成逆向攻击的跳跃攻击，主要用于攻击对手的起身
チョッピングストレート	破对手蹲防的中段技，也可在 TC 技中发动
弱・强・EX ソニックブーム	弱和强基本用于牵制，EX 版则用于蹭血或应对飞行道具
弱サマーソルトキック	中、远距离的对空技，也可用于防反

连续技

推荐连续技

A 斜跳强 K ➡ 蹲强 K
【伤害值 210、眩晕值 400】

B 近距离站立强 P（取消）➡ 强サマーソルトキック
【伤害值 280、眩晕值 400】

C 蹲弱 K ➡ 蹲弱 P ➡ 强サマーソルトキック
【伤害值 188、眩晕值 260】

D 斜跳强 K ➡ 蹲弱 P（取消）➡ 弱ソニックブーム ➡ 蹲强 K
【伤害值 247、眩晕值 430】

E 2 段 SA ➡ 前冲 ➡ リバーススピンキック ➡ 近距离站立弱 P ➡ 蹲中 P（取消）➡ EX ソニックブーム
【伤害值 282、眩晕值 455】

F 斜跳强 K ➡ 蹲中 P（超必杀技取消）➡ 弱ダブルサマーソルト ➡ サマーソルトエクスプロージョン
【伤害值 608、眩晕值 300】

G 斜跳强 K ➡ 蹲中 P ➡ EX ソニックブーム（EXSA 取消）➡ 2 段 SA ➡ 前冲 ➡ 蹲中 P（取消）➡ 强サマーソルトキック
【伤害值 397、眩晕值 600】

A的斜跳强 K 在稍远的距离命中后依然可以稳定成立，优点是可使对手倒地。B在输入←的同时令近距离站立强 P 命中对手，之后输入↖+K 发动强サマーソルトキック。如果觉得太难，可以将近距离站立强 P 换成蹲中 P。C无需使用取消也能够通过蹲弱 P 目押发动强サマーソルトキック。D的要点是要让斜跳强 K 在高点命中对手。E的前冲后用←＋强 K 发动リバーススピンキック命中，之后通过目押连接近距离站立弱 P 和蹲中 P。对于部分角色近距离站立弱 P 将无法命中，可将其换为蹲弱 P。F要使斜跳强 K 在高点命中，还有就是如果不迟些发动蹲中 P 的话就无法完成弱ダブルサマーソルト的蓄力。サマーソルトエクスプロージョン需要最速发动。G是版边限定成立的连续技。要在用 EXSA 取消 EX ソニックブーム后，继续按住中 P+ 中 K 最速发动 2 段 SA 命中对手，当对手形成跪地状态后在前冲后进行サマーソルトキック的蓄力，并在稍等一瞬间后发动蹲中 P。



颜色与挑衅



01 来吧



02 来吧 新手



03 上吧



04 太轻松了

05 ……哼

对战技巧

超必杀槽的活用

古烈的连续技基本是用于EXソニックブーム，其快速的两段攻击若与弱或强ソニックブーム配合使用会使对手难以回避，而且还可用于对飞行道具和应对SA。但是，由于古烈倒地后回避对手进攻的招式很少，因此建议尽量留有50%以上的超必杀槽来发动サマーソルトキック→EXSA（取消）→前冲用于紧急回避对手的攻势。由于古烈的进攻以ソニックブーム的牵制为主，因此超必杀槽会随对战的进行自然积蓄，也可以在中、远距离通过连发ソニックブーム的方式快速积蓄。



▶ 活用サマーソルトキック→EXSA的话能够成功减少防反对手进攻时的破绽。

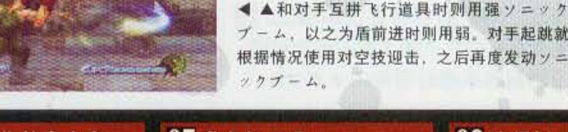
远距离ソニックブーム后的攻防

远距离时除了飞行道具和突进技外，双方都无法进行牵制。此时应该以强ソニックブーム为主展开进攻，并观察对手动向。强ソニックブーム的速度快，而且如果对手跳起回避的话还可以立即发动下一个ソニックブーム进行牵制。如果对手也发动飞行道具进行对拼的话，除了用垂直跳跃或后方跳跃进行回避的基本应对办法外，在蓄有超必杀槽时可以用EXソニックブーム对之。在使用跳跃回避对手飞行道具时，可以在起跳后立即按↙方向键为必杀技蓄力。当满足一定的距离条件时，可以在对手发动飞行道具的同时向前方跳跃，只要空中不出招就基本不会被对手的对空技命中，落地后寻找战机。在对于没有飞行道具的角色时，可采用以弱ソニックブーム为盾前进或用ニーバズーカ（←or→＋弱K）、远距离站立强K等可在出招同时前进的技接近对手。前者可以在为下一个ソニックブーム蓄力的同时大幅前进，后者则是在出招牵制的同时慢慢前进，可根据情况选择使用。当对手无法忍耐这种压制而进行跳跃时，就用快速发动远距离站立中K、斜跳强K等方式迎击。









◀▲和对手互拼飞行道具时则用强ソニックブーム，以之为盾前进时则用弱。对手起跳就根据情况使用对空技迎击，之后再度发动ソニックブーム。

中距离ソニックブーム后的攻防

中距离时主要用弱ソニックブーム进行蹭血和对空消耗其体力，弱ソニックブーム之后或前进进攻、或蹲防待机、或主动跳入，攻防战术丰富。

前进进攻时要在弱ソニックブーム命中对手的同时用远距离站立强K或蹲中K进攻，并同时为下一个必杀技蓄力。蹲防待机时如果对手不起跳的话则再次发动弱ソニックブーム，对手起跳的话则使用蹲强P或弱サマーソルトキック对空。

我方主动跳入时斜跳弱K可形成逆向攻击。当把对手逼至版边时，要用配合使用投技、破蹲防的中段技チョッピングストレート和能前后调整距离的ローリングソバット，目的就是让对手无法逃脱。

投技命中后的战术

ドラゴンスープレックス（→orN＋弱P+弱K）命中后对手会在近距离倒地，之后用弱ソニックブーム、蹲中K或远距离站立强K攻其起身。对于总是防守的对手，也可以选择前冲后再次使用投技的战法。

ジュードースルー（←＋弱P+弱K）命中后前冲并稍微前进后起跳将形成安全跳跃，前冲后延长前进距离后发动斜跳弱K的话则可攻其逆向。另外，在使用ニーバズーカ调整距离后立即发动弱ソニックブーム则可刚好攻其起身。

被逼至版边的应对方法

由于古烈如果站防将会使サマーソルトキック的蓄力解除，因此被对手压制在版边的话将非常危险。这种情况下请使用以下3种应对方法。

其一，使用弱サマーソルトキック→EXSA（取消）→前冲防反对手的连携。命中的话连续两次前冲可以在对手落下前移动到其另一侧。如果被防御由于是近身状态，而我方的目的是逃脱，因此只要斜跳越过对手即可。

其二，是使用ソニックブーム逼迫对手防御，并逐渐将其推远。可以在防反技或蹲拆投所诱发的打击技被对手防御后，立即取消发动ソニックブーム。

其三，用空中投迎击对手的跳跃，这种方法对于采用跳跃躲避ソニックブーム的对手有效。

空中用投技フライングバスタードロップ（空中←＋弱P+弱K）可与对手交换位置，从而能够安全脱离险境。而フライングメイヤー（空中→＋弱P+弱K）也能够拉开双方距离实现版边脱出。



▶ 普通的对空技无法实现位置上的转换，因此尽量使用空中投技。

06 让我看看你的真本事



07 准备好了吗？



08 吹得挺厉害



09 别紧张



10 真是虚有其表



达尔希姆

胸襟宽广的行者 Dhalsim





▶如果对手用 SA 应对来我方站立强 P 的牵制，则可以换作站立弱 K 或蹲中 P 对之。



◀ヨガテレポート可以用↙↓↙+弱 K+ 中 K+ 强 K 的方式简易发动，由于可以维持下蹲状态，即便对手出下段技也能防御。

人物简介

●格斗流派
瑜伽的奥义

●代表国／出身地
印度

●生日／血型
11 月 22 日／O 型

●身高／体重
176cm（可变）／48kg（可变）

●三围
B107 ／ W46 ／ H65

●喜欢的东西
咖喱、冥想

●讨厌的东西
甜食、肉类

●特技
说法、无我

达尔希姆的长手长脚拥有惊人的攻击距离，从很远的距离就可以对对手的行动进行封杀。其普通技的控制距离丰富，可根据情况在任意距离发挥作用。但是，由于缺乏由发招快的弱攻击起始的泛用连续技或连携，使达尔希姆不擅长近战，再加之火力和体力的低下，使其稳定性和逆转性欠佳。

达尔希姆的特征

●攻击距离远，由远距离便可命中对手

●普通技用途广泛，下蹲状态的技也有近远距离之分

●缺乏出招快的招式，近距离时很难展开攻势

基本战术

使用牵制技和对空技阻止对手接近，一直时双方保持在中远距离是达尔希姆的基本战术。中距离时以破绽小的站立弱 K 牵制对手，用垂直跳跃或后方跳跃来观察对手的动向。对于不出招的对手则用站立强 P 让其防御，从而拉开距离。远距离时以站立强 P 或蹲中 P 进行牵制，用弱ヨガファイア诱其起跳。如果对手起跳，近距离使用←＋强 K 或←＋中 P 迎击，远距离或垂直起跳时则以站立强 K 或蹲中 P 迎击。对于一味防守的对手，则可以用弱ヨガファイア攻击或空中ヨガテレポート奇袭。被对手逼近时，可用←弱 K 或←中 K 进行防反，或者用ヨガテレポート逃脱。

主要技

技	解说
站立弱 K	中距离的牵制技。距离长、出招快、破绽小
站立强 P	远距离的主力技。攻击距离非常远，但破绽也大
←弱 K	发招最快的普通技。用于近距离反击对手的攻击
←中 P	近距离对空技。出招迅速，攻击判定对正上方强
←中 K	出招快，攻击距离相对较远，可用于反击或连续技中
←强 K	主力对空技，对斜上方的攻击判定强
蹲弱 K	破绽小的滑行技，主要用于移动手段
蹲中 P	长距离下段技，用于牵制或对手垂直跳跃时的对空
蹲中 K	比蹲弱 K 的移动距离长。用于对空或移动手段
跳跃中 P	横方向距离长的空对空技
跳跃强 P	跳跃之后立即发动有中段技效果
ヨガタワー	可回避部分飞行道具和全部投技
弱ヨガファイア	飞行速度很慢的飞行道具，虽然破绽大但牵制性能优越
ヨガテレポート	完全无敌技，地面发动用于回避，空中发动用于奇袭
ヨガインフェルノ	出招速度快，拥有无敌时间，可用于对空、防反或连续技中
ヨガカタストロフィー	主要用于攻击对手的起身，也可用于对空

连续技

推荐连续技

A 跳跃←强 K ➡ ←中 K（取消）➡ 弱ヨガフレイム（超必杀技取消）➡ ヨガインフェルノ
【伤害值 479、眩晕值 330】

B ↙强 P ➡ヨガインフェルノ
【伤害值 430、眩晕值 150】

C 蹲中 K ➡ヨガインフェルノ
【伤害值 420、眩晕值 100】

D 3 段 SA ➡前冲 ➡ ←强 P（取消）➡ EX ヨガフレイム
【伤害值 268、眩晕值 420】

E ヨガカタストロフィー➡←强 K ➡ヨガインフェルノ
【伤害值 605、眩晕值 160】

F ←弱 P ➡ヨガインフェルノ
【伤害值 400、眩晕值 50】

A如果在起跳后立即发动空中ヨガテレポート移动到对手背后更容易命中。将跳跃←强 K 换为跳跃←强 P、←中 K 换为↙中 K 则更简单些。**B**是无需取消就能成立的连续技，没有超必杀槽时可以将ヨガインフェルノ换为←强 K。**C**需要在蹲中 K 的持续状态的最后命中时成立，用于对空时更容易成立。**D**需要在←强 P 的第 1 发时取消发动。没有超必杀槽时可用中ヨガフレイム终结。如果是以 2 段 SA 以下引起的跪地状态，则需要目押完成连续技。**E**如果ヨガカタストロフィー命中空中对手时，则需要省略←强 K。另外，表中记载的伤害值是←强 K 最速命中对手时的伤害，如果非最速的话伤害值有所减少。**F**为←弱 P 命中下蹲状态的对手时成立。ヨガインフェルノ之前也可以夹杂蹲弱 K。

颜色与挑衅



01 要心如明镜



02 瑜伽！



03 看到你的迷惑了



04 不要焦虑



05 请镇定

对战技巧

超必杀槽的活用

由于超必杀技ヨガインフェルノ可对空、防反、用于连续技等用途广泛，而且在蓄满超必杀槽时会对对手产生压力从而抑制其跳跃，因此达尔希姆的超必杀槽基本用于ヨガインフェルノ。用于EX必杀技时可分别用EXヨガファイア对飞行道具或SA、EXヨガフレイム用于连续技、EXヨガブラスト用于对空。达尔希姆的进攻很容易命中或造成对手防御，再加之ヨガファイア的增加量格外多，因此只要保持在远距离就能轻松积蓄超必杀槽。



▶根据情况使用EXヨガファイア可强化对距离的控制。

对空的技巧

虽然近、中距离时←强K、←中P以及强ヨガインフェルノ是主要的对空技，但根据对手跳跃攻击的种类也可以使用其他对空技。

对于对下方向攻击判定强的跳跃攻击时，←强K就显得有些力不从心，此时可以用有无敌时间的EXヨガブラスト或跳跃中P应对。由于等看到对手起跳后再跳起进行迎击的话很难命中，因此可以在预判对手将要起跳时提前跳起。在复仇槽满时也可以快速发动ヨガカタストロフィー与其拼招，由于没有连续技补正攻击力也相当可观。

对于下方向的攻击判定弱的跳跃技，可以快速发动姿势低的蹲中K，以其持续状态的最后阶段来命中落下的对手，命中后接ヨガインフェルノ或←弱or中K。

当对手企图攻击我方逆向时，则使用可快速变为下蹲姿势的蹲弱K进行回避，这招也可回避对手打点较高的起身攻击技。蹲弱K潜行之后直接用快退或ヨガテレポート与对手拉开距离。

使用普通技迎击对手的跳跃后，继续对落地的对手展开进攻也是很重要的。使用←中P将头上附近的对手击落后，可取消发动弱ヨガファイア，这样弱ヨガファイア刚好与落下的对手重叠，利于之后的进攻。在←强K迎击之后，可使用后方跳起立即按强P发动的中段技与蹲中P的下段技形成二择。



▶我方背靠版边对手跳过来时，可以用蹲弱K从下方逃脱，完成方向的变换。



◀用于空对空的跳跃中P要在命中对手头部的位置发动。

空中ヨガテレポート的活用

空中ヨガテレポート的出招后破绽小，起跳后立即发动的话会形成低空ヨガテレポート，此时进行攻击则为低空攻击。在对手发动飞行道具的瞬间发动低空ヨガテレポート可瞬移到对手背后，低空攻击命中后可后接连续技。

另外，在弱ヨガファイア等速度低的飞行道具即将命中对手时发动低空ヨガテレポート绕到其背后，如果飞行道具命中对手则可以继续发动强力连续技。此时飞行道具的具体使用方法为，弱或EXヨガファイア用于远距离、ヨガカタストロフィー用于近、中距离。如果在对手面前出现时，飞行道具命中或被防御则会拉开双发的距离，此时可将跳跃攻击变为距离远的跳跃强P。



▲向前方跳起后对手企图进行迎击时……



▲发动空中ヨガテレポート可进行回避。

投技命中后的战术

投技命中等造成对手倒地状态后，发动低空ヨガテレポート的二择将使对手很难辨别防御方向。ヨガスマッシュ（→orN＋弱P+弱K）命中后，最速发动ヨガカタストロフィー的话会使火球与起身中的对手重叠，紧接着利用低空ヨガテレポート绕到对手背后，根据出现的时机对手的防御方向将发生变化。由于ヨガスマッシュ命中后距离很近，在对手防御ヨガカタストロフィー时，我方使用中段技←弱P或下段技后斜下中K可形成二择。

ヨガスルー（←＋弱P+弱K）命中后最速发动弱ヨガファイア→低空ヨガテレポート的话也将混乱其防御方向。而如果此时使用的是EXヨガファイア的话，将使部分角色无法用跳跃回避。

用ヨガインフェルノ使对手倒地时，要判断命中对手是空中还是地面而选择后续的攻击方式。空中命中时使用低空ヨガテレポート的二择，地面命中时先发动弱ヨガファイア，之后用后跳强P的中段技和蹲中P的下段技让对手二择。

另外，ヨガカタストロフィー命中后不进行追击的话对手无法受身，因此也可以先不追击，用弱ヨガファイア与对手起身重叠之后展开攻势。

▶由于在对手倒地前画面开始变暗，因此对手将无法受身，火球将与对手的起身重叠。



◀弱ヨガファイア命中后最速发动ヨガカタストロフィー的话……

06 你也开始练瑜伽吧



07 再变强些



08 仇恨会使拳头迟钝



09 你很有前途



10 不太喜欢战斗



拜森 豪腕吼啸 M.Bison



人物简介

- 格斗流派
  （喧哗流）拳击
- 代表国／出身地
  美国
- 生日／血型
  9月4日／A型
- 身高／体重
  198cm ／ 102kg
- 三围
  B120 ／ W89 ／ H100
- 喜欢的东西
  女人、波本威士忌
- 讨厌的东西
  鱼、算数、努力
- 特技
  赌博

拜森可以说是比较全面的角色，远距离的EX必杀技、中距离的蹲强K、近距离的蹲弱P或投技都十分奏效，无论在任何距离都能够发挥其威力。而且拜森的跳跃高度较低，使得他的跳跃进攻也很强，基本上没有什么缺点。但美中不足的是不依赖超必杀槽的话就无法摆脱对手的进攻连携，而且其进攻方式也比较单一，很容易让对手识破。

拜森的特征

- 技的种类丰富，在任何距离都能发挥作用
- 前后的移动迅速，方便调整到最适的距离
- 攻击方式单一，被对手适应的话很难展开攻势

基本战术

拜森应该与对手尽量保持在蹲强K刚刚能命中对手的距离，并在这个距离的前后移动的同时，用蹲强K攻击对手的移动或反击对手的牵制技空振。在稍微远一点的距离用弱ダッシュストレート的前端攻击对手也是不错的选择，前端即使被防御也基本不会受到反击。此时对手如果用SA来应对弱ダッシュストレート的话，则可以参杂使用弱ダッシュグランドスマッシュ或ターンパンチ（1级）。对空时快速发动蹲强P基本可以用于迎击各种情况的跳跃。我方主动起跳时则可以用横向距离长的斜跳强P或攻击判定强的斜跳强K进攻。用以上的手段抑制对手的行动，并逐渐将其向版边逼近。



▶ 从较远距离用斜跳强P进攻的话基本可以拼赢对手的对空技，而起跳后不出招的话在很多情况下也对躲开对手的对空技。

◀ 如果蹲强K使对手产生蹲防的倾向时，用投技则更加有效。由于投技能将对手向远处吹飞，因此更容易将其逼至版边。



主要技

技	解说
蹲弱P	出招速度最快，距离也很长，近距离的主力技
蹲强P	对上方向强的对空技，基本上只用这招来对空就足矣
蹲强K	中距离的主力下段技，具有很强的抑制力
斜跳强P	横向攻击距离远，跳跃攻击的主力技
斜跳强K	对下方向强的跳跃攻击，用于近距离起跳时
ダッシュストレート	中、远距离的牵制技。尽量让对手防御其前端
ダッシュグランドストレート	可使对手倒地的下段技，用于中远距离的奇袭
ダッシュスウィングブロー	中段技，与ダッシュグランドストレート配合形成二择
EX ダッシュアッパー	中远距离命中对手破绽并可后接连续技
ダッシュグランドスマッシュ	带有破甲属性的前冲型必杀技
强・EX バッファローヘッド	用途广泛，可用于防反、对空、连续技等
バイオレンスバッファロー	用于应对飞行道具或连续技后的追击

连续技

推荐连续技

A 蹲弱P×2 ➡ 蹲弱K（取消）➡ 强バッファローヘッド
【伤害值176、眩晕值280】

B 蹲弱P×3 ➡ 远距离站立弱P ➡ 蹲强K
【伤害值124、眩晕值247】

C 蹲中K ➡ 蹲弱P（取消）➡ 强バッファローヘッド
【伤害值218、眩晕值310】

D 近距离站立强K ➡ 蹲弱K（取消）➡ EX ダッシュアッパー ➡ 蹲弱P ➡ 蹲弱K（取消）➡ 强バッファローヘッド
【伤害值338、眩晕值565】

E {EX ダッシュアッパー ➡ 蹲弱P ➡ 蹲弱K}×2（取消）➡ 强バッファローヘッド
【伤害值339、眩晕值565】

F ダッシュスウィングブロー ➡ 蹲弱K（取消）➡ 强バッファローヘッド ➡ バイオレンスバッファロー
【伤害值457、眩晕值410】

G ターンパンチ（1级）➡ 蹲弱K（取消）➡ EX ダッシュアッパー ➡ 蹲弱P ➡ 蹲弱K（取消）➡ 强バッファローヘッド
【伤害值401、眩晕值625】

H 近距离站立强K ➡ 蹲强K
【伤害值215、眩晕值370】

A是以蹲弱P起始的基本连续技。注意不要用连打取消来发动蹲弱K，否则之后就无法取消发动强バッファローヘッド。**B**需要目押连接远距离站立弱P→蹲强K。**C**和**D**都是可以在跳跃攻击命中后连接的连续技，一般情况下可以用**C**的连续技，当超必杀槽富裕时可用**D**连续技。**E**虽然只要有足够的超必杀槽就能够多次发动EXダッシュアッパー→蹲弱P→蹲弱K，但由于攻击补正会降低连续技的伤害效率，因此可以在EXダッシュアッパー→蹲弱P→蹲弱K发动1～2次后连接强バッファローヘッド。**F**中的ダッシュスウィングブロー→蹲弱K需要目押完成。对部分角色时蹲弱K无法命中，因此可换为蹲中P。最后バイオレンスバッファロー的第2发要故意以直拳不命中对手，之后全部以勾拳发动可全部命中（个别角色除外）。**G**和**H**是COUNTER命中时限定成立的连续技。**G**可在ターンパンチ（1级）命中对手SA时发动。**H**连续技虽然攻击力较低，但可作为应对蹲拆投的手段来使用，而且还可使对手倒地。

颜色与挑衅

01 来吧沙包



02 一只手就足够了



03 跟穷人没话说



04 回你妈那去吧



05 揍扁你



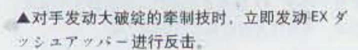
对战技巧

超必杀槽的活用

拜森的超必杀槽基本用于强化攻守效果时所使用的EX必杀技中。用于进攻的技是可形成连续技的EXダッシュアッパー和EXダッシュスウィングブロー，这两个EX必杀技都具有超级护甲属性，可在忍耐对手牵制或飞行道具的同时进行攻击。在对手出现破绽时为站立状态时使用前者，下蹲状态时使用后者。用于防守的EX必杀技为EXダッシュストレート和EXバッファローヘッド。前者具备超级护甲属性并且发招快，用于被对手起身攻击等蹲强P无法发挥作用时的对空。后者虽然出招较慢，但却为完全无敌技，多用于防守反击。快速积蓄超必杀槽的方法是让对手防御弱ダッシュストレート的前端。







▲对手发动大破绽的牵制技时，立即发动EXダッシュアッパー进行反击。

▲可在承受对手牵制技后命中对手并发动连续技。

强バッファローヘッド的活用

强バッファローヘッド除了用于连续技的最后外，还可以在蹲强P无法够得到的远距离时进行对空。由于强バッファローヘッド出招比较慢，因此需要在看到对手起跳后立即发动。另外，在双方接近到一定程度时，强バッファローヘッド可以在回避飞行道具的同时命中对手。当蹲强K被防御或中距离跳起后输入↓方向蓄力，当对手发动飞行道具时则立即出招。

强バッファローヘッド用于连续技的终结时，可以通过最速前方跳跃的方式跳到对手（部分角色）的背后。而连续技结束后稍微向后移动再起跳则正好落在对手的面前，之后立即发动蹲弱P形成正面攻击，可以与上述的绕后行动配合扰乱对手的防御。对于那些最速跳跃无法越过的对手，可通过稍稍前进后跳跃的方法跳到其背后。



▶由于波动拳的被攻击判定比较靠前，因此即便是比赛开始时的距离也能被强バッファローヘッド命中。

近身～近距离的战术

近距离的主力技是出招迅速的蹲弱P和投技。可混合使用蹲弱P连打、稍微前进后蹲弱P以及投技，蹲弱P命中后发动连续技。对手使用蹲拆投技巧来应对时，可以在发动投技的时机发动近距离站立强K或慢些发动投技的方式进攻。







◀▲蹲弱P能从对手的弱攻击无法命中的距离进行攻击，近距离使用二择时可以偶尔后撤，在躲避对手的无敌技之后反击。

对手倒地后的战术

当对手倒地时我方进行起身攻击的基本战术是在对手的弱攻击够不到的距离用蹲弱P和投技进行二择，这个距离对手很难发动蹲拆投或无敌技，因此可以在不会遭受太大反击的情况下进攻。此外，蹲强K和ダッシュグランドストレート使对手倒地时，稍微停顿一下进行前方跳跃则可以形成安全跳跃。跳跃攻击命中后接连续技，被防御时则以蹲弱P为中心展开攻势。

投技命中之后的连携

投技命中使对手倒地后，最速发动弱ダッシュストレート在积蓄超必杀槽的同时靠近对手，是比较安定的起身攻击方法。除此之外也有以跳跃攻击发动的起身攻击方法，ヘッドボマー（→orN＋弱P+弱K）命中后稍作停顿后向前方跳起，这样斜跳强P可刚好能命中对手。安全跳跃成功后，由于与对手的距离关系，即使是出招时间仅有3帧的无敌技也能被我方防御。ヘッドボマー之后先空发一个远距离站立中P后再跳跃，则能更好的掌握其跳跃时机。另一方面，レバーブレイク（←＋弱P+弱K）命中后，最速前冲后向前方跳跃可使攻击与对手的起身重叠，此时对手出招时间在6帧以上的防反技都能够在落地后防御。





▲在版边使用ヘッドボマー命中对手后，立即积蓄SA……

▲可在对手起身时被我方的3段SA命中。

特殊取消技巧

具有超级护甲属性的EX必杀技在承受对手的攻击后，在该技出招的前1帧可以输入EX必杀技、クレイジーバッファロー或バイオレンスバッファロー的指令将其取消。例如，快速输入←蓄力→＋PP→KK指令后，在EXダッシュストレート的超级护甲属性低档对手攻击后，会发动EXダッシュアッパー，这样不仅可以连续低档两次对手的攻击，而且第二次的EX技将不会消耗超必杀槽。

06 过来，三流货色



07 我可怕吗？



08 喂喂 看来谈不拢啊



09 轰了你



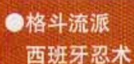
10 真是个烦人的家伙



巴洛克

血染之钩爪

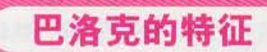
Balrog



人物简介

- 格斗流派
  西班牙忍术
- 代表国／出身地
  西班牙
- 生日／血型
  1月27日／O型
- 身高／体重
  186cm ／ 72kg
- 三围
  B121 ／ W73 ／ H83
- 喜欢的东西
  美丽的事物、自己
- 讨厌的东西
  丑陋的事物、败者溅回的血
- 特技
  自我陶醉、贴在墙上

巴洛克擅长使用长距离的牵制技以及机动性优异的必杀技进行奇袭，当他遭受打击或防御对手打击技及飞行道具时，会导致面具和钩爪的脱落，从而引起攻击力和防御力的变化。由于没有用于起身以及防反的无敌技，因此在倒地后遭受对手起身攻击时很难应对。



巴洛克的特征

- 地面技的攻击距离都很远
- 面具和钩爪的有无影响到攻击力和防御力
- 近距离的防御手段贫乏，被猛攻时很难应对

基本战术

巴洛克要保持在远距离站立中K以及蹲中P的前端能命中对手的距离见机而动。主要用于牵制的招式有防止对手跳跃的近・远距离站立强K、低档对手牵制技的SA以及可回避下段技的コズミックスマート（↘+强K），以上牵制技要平衡使用。在较远的距离通过前冲后发动投技或EXフライングバルセロナアタック的奇袭具有特效。近距离时则使用蹲弱P、蹲中K配合投技进攻。对手跳起时，远距离时用强・EXスカーレットテラー和近・远距离站立强K对空，近距离可用斜跳中P以及スターダストドロップ迎击。我方发起跳跃进攻时，双方距离较远时用斜跳中P或斜跳中K，近距离则用斜跳强P。

▶ 对于对手的SA，可用近・远距离站立强K或ローリングクリスタルフラッシュ等多段攻击技应对。

◀ 被对手压制时防御和快退是应对的基本，也可以根据情况使用バックスラッシュ或ショートバックスラッシュ。



主要技

技	解说
远距离站立中K	主力牵制技，不仅攻击距离远，而且善于拼招
远距离站立强K	兼具防止对手跳跃的牵制技，还能够在中、远距离对空
蹲弱P	近身时进攻的起点
蹲中P	出招迅速，可用于牵制和反击
蹲中K	被防御也有利，适合中距离牵制和连续技
蹲强K	攻击距离长并可使对手倒地的下段技
斜跳中P	前方攻击距离长的跳跃攻击，也可用于空对空
斜跳强P	对下方向强，跳跃的同时出招有中段技效果
スターダストドロップ	投技判定范围广的空中投技，可用于近、中距离的对空
コズミックスマート	可用于中距离的奇袭或连续技的起点
ショートバックスラッシュ	紧急回避手段，可与バックスラッシュ分情况使用
フライングバルセロナアタック	与派生技イズナドロップ配合使用，EX版最适合用于反击和奇袭
强・EXスカーレットテラー	快速发动则可用于对空。EX版拥有无敌时间可回避飞行道具
ローリングクリスタルフラッシュ	用于牵制和蹭血，也可作为回收钩爪的移动手段

连续技

推荐连续技

A 蹲弱P×4 ➡ 蹲中P
【伤害值147、眩晕值235】

B コズミックスマート ➡ EXフライングバルセロナアタック ➡ イズナドロップ
【伤害值250、眩晕值270】

C 斜跳强P ➡ コズミックスマート ➡ 强スカーレットテラー
【伤害值308、眩晕值460】

D 斜跳中K ➡ 蹲中K ➡ 蹲中P
【伤害值196、眩晕值280】

E 斜跳强P ➡ 蹲中P（取消）➡ 弱ローリングクリスタルフラッシュ
【伤害值258、眩晕值396】

F 斜跳强P ➡ 近距离站立强P ➡ 蹲中P（取消）➡ EXフライングバルセロナアタック ➡ イズナドロップ
【伤害值381、眩晕值505】

G 2段SA ➡ 快退 ➡ ブラッディーハイクロー
【伤害值395、眩晕值150】

A必须要全部目押输入才能成立，时机非常严格。B是蓄有超必杀槽时的基本连续技，EXフライングバルセロナアタック向对手一侧墙壁飞起时上升过程中的攻击判定命中对手。C在コズミックスマート发动同时立即开始蓄力，在落下的对手接近时发动强スカーレットテラー。D为跳跃进攻时的基本连续技，蹲中P需要目押完成。在对特定的角色时，蹲中P之后还能接EXバルセロナアタック→イズナドロップ。E是主要用于蹭血的连续技，跳起后立即开始为弱ローリングクリスタルフラッシュ蓄力。F的伤害值和眩晕值都很优秀，但只有在对特定的角色时EXフライングバルセロナアタック才能命中，在面对之外角色时必须通过目押才能成立，因此可以将蹲中P以后变为蹲强P。G在快退后向后方向墙壁发动ブラッディーハイクロー。

颜色与挑衅

01（冷笑声）





02（冷笑声）



03 丑态百出



04 动作一点不优雅



05 华丽的散落



对战技巧

超必杀槽的活用

巴洛克的超必杀槽基本用于可进行反击以及连续技中的EX バルセロナアタック，在面对拥有飞行道具的角色时，则可以用EX スカーレットテラー、EX ローリングクリスタルフラッシュ、EX スカイハイクロー等飞行道具对策技应对。作为积蓄超必杀技的手段，可以在远距离向后方墙壁发动バルセロナアタック，不发出派生技并落地，以此循环。在对空或连续技的强·EX スカーレットテラー命中后，在对手起身前使用空发弱スカーレットテラー也是一种积蓄超必杀槽的方法。

近身～近距离的战术

近身时以无论命中与否都处于有利态势的蹲弱P或蹲中K为起点进攻，这些技之后衔接蹲弱P或蹲中P的话，被防御时只有无敌技能够进行防反，命中则目押发动连续技。以上进攻套路使对手产生防御意识的话，投技就能更轻松命中。对于进行蹲拆投的对手，稍微退后些发动コズミックスマート的对策十分奏效。时机恰当的话可在对手的打击技空振后命中对手的破绽，即使被防御也仅有1帧的不利时间，很难被对手反击。被防御后双方处于近身状态，由于我方不具备进攻优势，因此应立即使用快退或ショートバックスラッシュ拉开距离。如果能预判对手将出打击技时可用投技对之，如果对手发动无敌技的话则在防御后使用蹲中P（取消）→EX バルセロナアタック的连续技反击。



◀有利的情况下使用二择展开进攻，对手企图跳跃逃脱的话则打击技命中。

移动投的活用

近·远距离站立强K的出招的第1帧使用投技取消的话，可形成移动投。移动投可以在2～3次近身蹲弱P被防御或使用远距离站立中K进行牵制等普通投技无法命中的距离发动，非常强力。另外，当将对手逼至版边时并出现拆投情况时，再次发动移动投的话，对手发动4帧以上的打击技均会被投中。如果拆投后对手使用3帧以下的打击技，则我方可以最速发动コズミックスマート，能够在对手出招空振后命中。



▲版边拆投时，则双方距离会被拉远。



▲此时使用移动投的话可从对手投技判定距离外命中。

后跳强P的中段技效果

当对手起身或者斜跳强P在低打点被对手防御之后，最速发动后跳强P的话将变为中段技，如果此时对手采取蹲防的话将命中。这种用法只限于手上带有钩爪时。

另外，在面对下表所示的这些角色时，无需受限于上述情况也能够成立，在2段SA之后前冲接近或者コズミックスマート被防御等近身状态时均可发动。但要注意的是，部分角色即便被命中也能用特定的技进行反击，因此要视对手的情况使用。

下蹲状态发动跳跃强P可命中的角色

●桑吉尔夫　●沙盖特　●拜森　●塞斯
●亚伯　●飞龙　●刚拳

投技命中后的战术

レインボースープレックス（→orN+弱P+弱K）命中后，在前冲后使用蹲中P或移动投进攻，也可以不前冲而当场发动蹲强P用其前端攻击对手起身。

クレセントライン（←+弱P+弱K）命中后用コズミックスマート接近后也可用同样的二择进攻。另外，在手上有钩爪时最速发动斜跳中P的话在对特定的角色时可形成安全跳跃。

イズナドロップ命中之后，可再次用イズナドロップ攻击其起身，也可以前冲后用コズミックスマート绕到其背后，并紧接着使用投技、蹲弱K或后斜跳强P等进攻。



◀用コズミックスマート绕到对手背后的另一个优点是可以解除对手的必杀技蓄力。

用EX フライングバルセロナアタック攻击对手逆向

EX フライングバルセロナアタック的上升中的攻击判定可以形成逆向命中。虽然也可用于起身攻击，但推荐用于コズミックスマート命中后。コズミックスマート命中后用蹲中K追击使对手倒地，计算时机发动EX フライングバルセロナアタック，将形成强力的连携。由于连续技补正已经中止，所以伤害值和眩晕值都获得提高，可以在对手即将进入眩晕状态或体力所剩无几时使用。



◀正面还是逆向基本无法判断，成功一次就可对对手造成很大的心理压力。

06 惊慌失措也已经晚了

07 弱小等同于丑陋



08 刺切！



09 把你雕刻的更美些



10 奇丑无比



沙盖特 不挠的帝王 Sagat



人物简介

- 格斗流派
  泰拳
- 代表国／出身地
  泰国
- 生日／血型
  7月2日／B型
- 身高／体重
  226cm ／ 78kg
- 三围
  B130 ／ W86 ／ H95
- 喜欢的东西
  与强者交手
- 讨厌的东西
  升龙拳、卑劣之人
- 特技
  潜水（20分钟以上）

沙盖特是拥有众多强力攻击手段的角色，タイガーショット和グランドタイガーショット两种飞行道具可用于牵制，攻击距离长的牵制技和タイガーニークラッシュ配合使用可控制对手的行动，另外还有强力无敌技タイガーアッパーカット。沙盖特的体力和攻击力也非常高，连续技威力强劲，经常可实现一发逆转。移动速度慢是他的惟一缺点。

沙盖特的特征

- 从各种距离都能发起强力的攻势
- 对空和防反之后可衔接强力连续技
- 移动速度是全角色中最慢的

基本战术

远距离时使用タイガーショット和グランドタイガーショット防止对手接近，如果对手也发动飞行道具的话，则使用EX版令其倒地。中距离时则以远距离站立中K或近 · 远距站立强K为主进行牵制，应对对手的SA可用タイガーニークラッシュ或者用下段技ステップローキック（→+弱K）在奇袭的同时逼进。近距离时用蹲弱K和投技的二择攻破对手的防御。我方跳跃进攻时可在跳跃顶点附近时发动持续时间长的跳跃中P，不仅可以用于空对空，在命中地面对手后可后接连续技。对手跳起攻击的话，远距离可用站立强K或ステップハイキック（→+强K）对空，近距离时则可用弱或强タイガーアッパーカット迎击。



▶ 当对手起身或受身时，可以用逆向攻击的斜跳弱K动摇对手的防御方向。命中时则后接连续技。

◀ 对于频繁使用SA的对手，可以用EXグランドタイガーショット和タイガーニークラッシュ应对。



主要技

技	解说
远距离站立弱K	取消可发动必杀技，主要用于近距离控制对手的行动
远距离站立中K	近距离的牵制技，特点是出招时被攻击判定变小
远距离站立强K	防止对手跳跃的牵制技，也可用于中远距离的对空
蹲弱P	出招迅速，可用于反击、控制对手或连续技等多种方面
蹲弱K	与对手近身时所使用的连续技起点技
斜跳中P	招式的持续时间长，最好在跳跃的顶点发动
斜跳弱K	可形成逆向攻击的跳跃攻击技，用于攻击对手的起身
ステップローキック	站立状态发动的下段技，用于中距离的奇袭
ステップハイキック	中远距离的对空技，攻击力高，命中后可追击
ヘビータイガーエルボー	命中时有利的中段技，用于连携可动摇对手的防御
タイガーショット	中远距离的牵制技，也是积蓄超必杀槽的最佳手段
グランドタイガーショット	中远距离的牵制技，EX版可用于空中连续技的追击
弱・强タイガーアッパーカット	弱用于防反，强用于对空。
弱・中・EXタイガーニークラッシュ	用于奇袭和控制对手行动，弱和中需要根据情况使用

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K×2➡蹲弱P（取消）➡强タイガーアッパーカット
【伤害值203、眩晕值280】

B ステップハイキック➡强タイガーニークラッシュ
【伤害值250、眩晕值300】

C EXタイガーショット➡EXグランドタイガーショット
【伤害值220、眩晕值300】

D ステップローキック➡蹲弱P（取消）➡EXグランドタイガーショット
【伤害值200、眩晕值260】

E 斜跳强P➡近距离站立中P（取消）➡强タイガーアッパーカット（EXSA取消前冲）➡ステップハイキック➡EXグランドタイガーショット
【伤害值516、眩晕值660】

F 斜跳强P➡近距离站立中K➡强タイガージェノサイド
【伤害值538、眩晕值300】

G 强タイガーアッパーカット（EXSA取消前冲）➡ステップハイキック➡タイガーディストラクション
【伤害值622、眩晕值400】

A需要在蹲弱P为止全部目押完成，是考验目押精准度和命中确认的基本连续技。**B**可在ステップハイキック命中空中对手时稳定成立，蓄有复仇槽时可以将强タイガーニークラッシュ换为タイガーディストラクション。**C**要在双方相距距离远或对手背向版边时成立。**D**的蹲弱P必须目押完成，慢1帧也无法使连续技成立，难度很高。另外要注意如果ステップローキック的出招距离太远则蹲弱P无法命中。**E**的伤害值和眩晕值都很优秀，最好在预判对手发动飞行道具时使用。如果省略斜跳强P的话，也可以在SA使对手跪地时使用。**F**在近距离站立中K2发命中时目押发动强タイガージェノサイド也可成立。**G**的攻击力非常高，可用于对空或防反，如果觉得有些难可以将ステップハイキック省略。

颜色与挑衅

01 让我看看你的气魄



02 来吧！

03 先品尝一下败北的滋味



04 不要侮辱战斗



05 哈哈哈哈哈

对战技巧

超必杀槽的活用

由于沙盖特由弱・强タイガーアッパーカット起始的连续技非常强力，因此其超必杀槽基本用于タイガーアッパーカット之后的EXSA取消。如果与对手出现互拼飞行道具的情况较多时，也可以用来发动タイガーショット等的EX版。超必杀槽可以在对战中通过远距离的タイガーショット、グランドタイガーショット以及近距离タイガーニークラッシュ的频繁使用而自然积蓄。

近身～近距离的战术

近身时以蹲弱K起始的连携和投技的二择为基本战术。蹲弱K即使被防御也有3帧的有利，再次发动蹲弱K的话除了无敌技以外不会被防反，而且如果对手想跳跃的话也会被蹲弱K在地面命中。蹲弱K在2次被对手防御时此二择也依然奏效，只不过需要稍稍前进之后投技方能命中，而且这个距离时也可以用斜跳弱K攻击对手的逆向。如果对手使用蹲拆投的话，使用蹲强P对之，COUNTER命中时还可目押发动强タイガーアッパーカット。蹲弱K×3被对手防御时距离将超出投技范围，此时可以用前冲或蹲弱K(取消)→中タイガーニークラッシュ的方式接近对手，而タイガーニークラッシュ也是对SA的有效对策。对于站防的对手，则ステップローキック或蹲中K(取消)→强グランドタイガーショット的战法有效。







◀▲由蹲弱K起始的攻击方法变化丰富。在以下段技和投技的二择为中心的基础上，还可以使用中段技ヘビータイガーエルボー或斜跳中P进攻。

对空给予对手大伤害

用弱・强タイガーアッパーカット或ステップハイキック对空时，即使与对手的跳跃攻击形成拼招也能在之后连接连续技。追击手段以ステップハイキック为基本，当有超必杀槽或复仇槽时也可用EXグランドタイガーショット或タイガーディストラクション追击，无论哪个连续技威力都不低。



▲双方拼招后看准对手落下的时机用ステップハイキック追击。



▲使用奥义タイガーディストラクション追击的话其威力可一发逆转。

タイガーニークラッシュ之后的攻防

タイガーニークラッシュ的攻击判定在上升时和下降时发生两次，如果第2次攻击判定的持续部分被对手蹲防的话沙盖特将有3～4帧的有利时间，之后可用蹲弱P让对手连续防御，也可用蹲弱K阻止其跳跃或用投技对之。

另外，在被对手蹲防后最速向前方跳跃的话，斜跳弱K可攻击蹲防对手的逆向，如果对手后退的话在无法形成逆向攻击，此时可在空中进行判断将斜跳弱K换为斜跳中P。防御后对手如果进行快退，可使用前冲逼近对手并最速发动蹲弱K命中其硬直。对手使用无敌技的话，则可以在防守后进行反击或快退脱离。

用中タイガーニークラッシュ进行逆向攻击

在近距离强タイガーアッパーカット命中对手后，稍等一下发动中タイガーニークラッシュ的话能够命中受身后蹲防的对手的逆向。即使对手不受身空振的中タイガーニークラッシュ也能够积蓄超必杀槽和取消对手横方向的必杀技蓄力。当中タイガーニークラッシュ逆向攻击命中时，可用弱タイガージェノサイド 追击



◀在对手起身时发动中タイガーニークラッシュ……



▶可逆向攻击命中，虽然发动条件苛刻，但十分强力。

投技命中之后的进攻

投技在命中后，无论是タイガーレイジ（→orN+弱P+弱K）还是タイガーキャリー（←+弱P+弱K）都将使双方距离拉远，此时可用ステップローキック（取消）→强タイガーニークラッシュ的方法接近对手，前者的情况下接近后为近距离，后者接近后为近身状态。

也可以在投技命中后对手起身时用弱タイガーアッパーカット来蹭血，タイガーレイジ后要稍等一下发动弱タイガーアッパーカット，タイガーキャリー之后则需要最速发动。

此外，用タイガーレイジ在版边命中对手时，可最速发动グランドタイガーショット→弱タイガーニークラッシュ来积蓄超必杀槽，之后在对手起身时用蹲弱K和投技进行二择。



▶投技之后距离如果够近的话，也可掌握时机发动安全跳跃。



06 哼



07 我要让你怕到发抖



08 哼哼……怎么啦



09 让本帝王燃起斗志吧



10 好好的打



维加 地狱魔人 VEGA



人物简介

- 格斗流派
  心里力量
- 代表国／出身地
  不明
- 生日／血型
  4月17日／A型
- 身高／体重
  182cm ／ 80kg
- 三围
  B129 ／ W85 ／ H91
- 喜欢的东西
  征服世界
- 讨厌的东西
  弱者、无能的部下
- 特技
  催眠术

维加的特征

- 围绕ダブルニーブレス展开的连携以及控制对手行动的能力很强
- 跳跃高度较高，使对手很难判断防守方向
- 虽然无敌技丰富，但基本都要消耗超必杀槽发动

维加拥有性能优越的突进技以及擅长攻击对手逆向，是需要不断进攻方能体现其威力的角色。被对手强攻所压制时，可以使用各种EX必杀技的无敌时间脱出。但由于维加的跳跃比一般角色要高，因此对付拥有飞行道具或强力对空技的对手时较难展开攻势，并且能够稳定用于迎击的对空技也很少。

基本战术

维加的基本战术是保持在远距离站立中K或站立强K的前端能命中对手的距离，使用上述招式以及弱·中ダブルニーブレス牵制对手，并逐渐将其逼至版边。对手跳起攻击的话，中远距离使用远距离站立强K、近距离用蹲强P迎击。对于畏惧ダブルニーブレス的威力进行坚定防御的对手，可前冲靠近后用投技和蹲弱K后接弱ダブルニーブレス的连携破其防守。我方主动跳起进攻时，可用对下方向攻击判定强的斜跳强P或容易形成逆向攻击的斜跳中K。被对手猛攻时，可根据情况进行防御或用无敌技ベガワープ、EXサイコクラッシャーアタック等应对。但是，无敌技一般被对手识破将遭受反击，因此不要多用。



▶将对手逼至版边时可多用EXヘッドブレス进攻，对企图用无敌技反击或跳跃的对手十分有效。

◀用ダブルニーブレス给对手施压是关键所在，当对手无法忍受跳起时，则稳定的进行迎击。



主要技

技	解说
远距离站立中K	牵制技，比站立强K的攻击距离远
近·远距离站立强K	防止对手的跳跃以及中·远距离的对空
蹲弱K	出招最快的普通技，多用于连携以及连续技中
蹲强P	近距离对空技，由于出招速度较慢，因此需要提前发动
蹲强K	优秀的奇袭技，招式的持续阶段被防御时可我方先动
斜跳中K	可形成逆向攻击的跳跃攻击，持续时间长
EXサイコクラッシャーアタック	主要利用其无敌时间进行防反
ダブルニーブレス	弱用于牵制，中、强用于连续技，EX用于对付飞行道具
デビルリバ　ス	积蓄超必杀槽的手段以及起身时的脱出
EXヘッドブレス	主要用于应对飞行道具和蹭血，根据情况也可用于对空
ベガワープ	完全无敌技，用于回避对手的进攻

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K×3（取消）➡弱ダブルニーブレス
【伤害值126、眩晕值245】

B 蹲弱P➡近距离站立弱K（取消）➡蹲中K（取消）➡强ダブルニーブレス
【伤害值207、眩晕值285】

C 斜跳强P➡近距离站立强P（取消）➡强ダブルニーブレス（超必杀技取消）➡ニーブレスナイトメア
【伤害值524、眩晕值480】

D サマーソルトスカルダイバー➡蹲中K（取消）➡强ダブルニーブレス
【伤害值294、眩晕值320】

E 蹲中P(取消)➡强ダブルニーブレス(EXSA取消前冲)➡蹲弱K×3(取消)➡弱ダブルニーブレス
【伤害值242、眩晕值380】

F 近距离站立强P➡蹲中K（取消）➡强ダブルニーブレス
【伤害值324、眩晕值470】

G 斜跳中P➡ヘルアタック➡ナイトメアブースター
【伤害值458、眩晕值100】

A的蹲弱K需要目押连接。**B**将站立弱K变为近距离站立弱P的话，连接蹲中K会简单些。另外，将强ダブルニーブレス变为强サイコクラッシャーアタック的话，眩晕值将上升至320。**C**省略斜跳强P的话则可以用于SA使对手形成跪地状态时，但对部分角色时最速发动近距离站立强P很容易空振，此时可换为蹲中P→蹲中K。最后的ニーブレスナイトメア部分需要在强ダブルニーブレス初段命中的瞬间快速输入←→+K进行超必杀技取消。**D**需要在サマーソルトスカルダイバー中进行ダブルニーブレス的蓄力。蹲中K也可换为蹲中P或蹲弱K×2。**E**要在强ダブルニーブレス的初段进行EXSA取消，并最速前冲目押发动蹲弱K。**F**需要在COUNTER命中时成立。**G**如果复仇槽不足时，可以以斜跳中P→近距离站立强P或蹲强K终结。

颜色与挑衅

01 哈哈哈哈



02 邪恶才是绝对之力



03 再来点新招



04 怎么啦丧家犬



05 没用的家伙



对战技巧

超必杀槽的活用

由于维加的EX必杀技很强，因此其超必杀槽基本消耗于各种EX必杀技中。EX必杀技的用途根据不同情况区分如下：EXサイコクラッシャーアタック用于防反或版边脱出；EXダブルニープレス用于回避接近的飞行道具；EXデビルリバース用于起身被攻击时的逃脱；EXヘッドプレス用于应对无敌技、蹭血或版边阻止对手跳跃。虽然超必杀技ニープレスナイトメア使用的机会不多，但在连续技以ダブルニープレス终结时可命中确认后发动超必杀技提高伤害。另外，ニープレスナイトメア被防御时消耗的体力与中普通技相当，因此也可用于对手体力快耗尽时的蹭血。超必杀槽可通过远距离反复空发弱デビルリバース的方式积蓄，而且近距离时频繁使用的弱ダブルニープレス连携攻击也能快速积蓄超必杀槽。

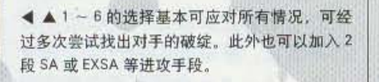
弱ダブルニープレス被防御后的攻防

当弱ダブルニープレス被防御时双方处于近身状态并且为同等有利的态势，此时可以灵活使用下表所示的6种攻击方式展开进攻。1对于采取防御的对手有效，反复使用可在消磨对手体力的同时将其逼至版边。但如果被对手识破则能够被跳跃躲避或被无敌技反击。2的蹲弱K出招只需3帧，可成功阻止对手的跳跃，对手如果发动普通技形成拼招时也基本是我方获胜。3可以命中刚刚起跳的对手，因此在对手想以跳跃应对1时容易命中。4用来发动强攻或者对付后跳的对手。前冲后用投技和蹲弱K起始的二择进攻，对手跳跃时则以站立强K等迎击。当对手拥有无敌技时，前冲后进行防御也很有必要。5是将对手逼至版边时的积极进攻手段，无论对手发动无敌技还是跳跃都基本会被我方命中。6用于观察对手的行动，一般采取蹲防的形式，但如果能预判对手使用投技必杀技时则使用垂直跳跃回避后以连续技还击。

ダブルニープレス后的行动

1 弱ダブルニープレス	4 前冲
2 蹲弱K	5 EXヘッドプレス
3 站立强K	6 防御 or 垂直跳跃



◀▲1～6的选择基本可应对所有情况，可经过多次尝试找出对手的破绽。此外也可以加入2段SA或EXSA等进攻手段。

近身～近距离的战术

通过跳跃或前冲近身后，基本采用蹲弱K和投技的二择进攻。蹲弱K被防御也有1帧的有利时间，继续出蹲弱K的话基本可拼赢对手的一般招式，但如果对手出无敌技的话则会被反击，因此也可以先瞬间防御观察一下情况。如果对手想用投技必杀技进行反击时，采取垂直跳跃躲避后以连续技还击的方法最佳。蹲弱K被防御后如果对手采用蹲拆投的话，蹲弱K1～2次的话用近距离站立强P，3次以上时用蹲中P对之，COUNTER命中时施以连续技。如果蹲弱K被防御3～4次的话双方会拉开距离，这时可以通过取消蹲弱K发动弱ダブルニープレス的方法再次逼近保持有利距离。



◀2段SA被防御后最速进行前冲。



▶此时维加将有5帧有利时间，发动蹲弱K可使对手形成连续防御。

投技命中后的战术

投技命中之后，在对手起身时采取主动跳跃的方式进行攻击，具体手段有跳跃攻击、跳起后空中不出招落地后用蹲弱K进行下段打击或发动投技等。

デッドリースルー（→orN+弱P+弱K）命中后，最速发动蹲弱K并立即起跳可形成安全跳跃。デスタワー（←+弱P+弱K）命中之后可稍稍前进后向对手的头上方跳起，此时出斜跳强P的话防御方向在正面，出斜跳强K的话则形成逆向攻击，对手很难判断。另外，在投技命中后最速前冲并斜跳中K可形成逆向攻击并且是安全跳跃。

无论上述哪个投技命中后，都可以最速发动蹲强K接近对手，对手起身时双方处于近身状态并且维加有有利帧数，可进行二择攻击。对手如果以无敌技反击的话，则用EXヘッドプレス应对。也可用ヘッドプレス攻击对手的起身，除了能够蹭血外还能拼赢无敌技及快退以外的大部分行动。



◀对手对于ヘッドプレス有防范意识时，可使用デビルリバース（无追加输入）接近。



▶落地后以投技和蹲弱K起始的连携展开攻击。

06 不痛不痒



07 绝望的呻吟吧



08 废物！



09 虚张声势的家伙



10 还是不行啊！



绯红毒蛇

完美女士 C.Viper



人物简介

- 格斗流派
  秘密间谍道具格斗
- 代表国／出身地
  美国
- 生日／血型
  7 月 18 日／ AB 型
- 身高／体重
  175cm ／ 56kg
- 三围
  B98 ／ W60 ／ H90
- 喜欢的东西
  女儿、钱
- 讨厌的东西
  加班
- 特技
  魔术

绯红毒蛇以空中バーニングキック为主的空中压制，以及セイスモハンマー、サンダーナックル的地面控制都十分强力，同时也是惟一一位能进行高跳的角色，使其攻击的变化以及空间更加广阔。其另外一大特点就是，连续技所造成的眩晕伤害值非常高。不过使用绯红毒蛇的操作十分复杂，而且体力值也比较低。

绯红毒蛇的特征

- 可进行高跳，无论地面还是空中行动范围都十分广阔
- 主力技的眩晕值都很高，容易造成对手的眩晕状态
- 操作比较难，经常会由于指令输入的失误造成破绽

基本战术

中距离时以蹲中 K（取消）→中サンダーナックル的连携展开攻击，命中时连续技成立，被防御时还可蹭血。使用该连携与中セイスモハンマー以及弱・中サンダーナックル进行牵制，把握住战场的主导权。对手起跳时，正面则以强サンダーナックル迎击，对手企图越过我方时则以垂直跳跃强 K 应对。我方主动跳起时，攻击判定强而且可造成逆向攻击的斜跳强 K 最为优秀，可与能够在空中改变轨道的空中バーニングキック配合使用。近距离时以被防御也有有利帧数的近距离蹲弱 K 或蹲中 P 配合投技进攻。对于对手的连携则可用无敌技 EX セイスモハンマー或对下段技和投技强的弱バーニングキック进行防反。远距离时则以强セイスモハンマー进行牵制，并配合高跳进攻。



▶ 中サンダーナックル被防御破绽也很小。命中后则后接蹲中 P 或蹲中 K 继续进攻。



◀ 用强サンダーナックル对空与对手拼招时，可在前冲后进行追击，因此要在对空时养成输入前冲指令的习惯。

主要技

技	解说
近距离蹲弱 K	命中或被防御时有利时间都很长
蹲弱 K	出招快的下段技，近距离连携的起点
蹲中 P	出招迅速，被防御也有有利帧数，主要用于连续技
蹲中 K	攻击距离长的下段技，中距离时的主力牵制技
蹲强 P	主要用于取消后接 EX セイスモハンマー的连续技中
斜跳弱 K	攻击判定强，可进行逆向攻击。出招时间和持续时间都很优秀
ヴァイパーエルボー	拥有空中判定的中段技，对付蹲拆投的利器
高跳	从远距离接近对手的手段，取消后的连携十分强力
弱・中・强サンダーナックル	弱用于对付飞行道具，中用于连续技和牵制，强用于对空和防反
中・强・EX セイスモハンマー	中和强分别用于中、远距离牵制，EX 用于连续技和防反
バーニングキック	用于应对地面投技和下段技，空中用于改变跳跃的轨道

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K ➡近距离站立弱K ➡蹲中P(取消) ➡ 中サンダーナックル(超必杀技取消)➡エマージェンシーコンビネーション 【伤害值 352、眩晕值 320】

B 强サンダーナックル ➡强サンダーナックル 【伤害值 140、眩晕值 300】

C 3 段 SA（前冲）➡弱セイスモハンマー（高跳取消）➡强空中バーニングキック➡バーストタイム 【伤害值 584、眩晕值 350】

D 蹲强 P（取消）➡EX セイスモハンマー（高跳取消）➡强空中バーニングキック➡バーストタイム 【伤害值 612、眩晕值 380】

E 斜跳强 K ➡近距离站立强 P（取消）➡强サンダーナックル（佯攻）➡蹲强 P（取消）➡中サンダーナックル 【伤害值 336、眩晕值 700】

F 斜跳强 K ➡站立弱 K ➡ 蹲弱 P（高跳取消）➡バーストタイム 【伤害值 451、眩晕值 290】

G 斜跳强 K ➡近距离站立强 P（取消）➡ 强サンダーナックル（佯攻）➡蹲强 P（取消）➡EX セイスモハンマー（高跳取消）➡中サンダーナックル➡强サンダーナックル（EXSA 取消前冲）➡空中 EX バーニングキック 【伤害值 491、眩晕值 905】

A的优点在于可命中确认。**B**在对空的强サンダーナックル在高位置与对手拼招时限定成立。也可以用バーストタイム追击，但需要在在拼招后进行最速前冲。**C**是 3 段 SA 命中对手时限定成立的连续技，比直接用バーストタイム攻击时的威力高，而且可以积蓄超必杀槽。**D**最后的バーストタイム需要在对手落地之际发动，在版边比较容易成立，在画面中央时空中强サンダーナックル必须在高点命中时成才立。**E**的斜跳强 P 换为 SA 也可以成立。**F**是利用高跳取消的连续技，蹲弱 P 需要目押发动，之后可以通过输入↓↘→↗↓↘→+PPP 发动。**G**是版边限定的连续技，表中显示的伤害值和眩晕值是空中 EX バーニングキック三段命中时的数值。高跳取消中サンダーナックル可通过↓↙←↖+P 的方式稍慢些发动。另外，中サンダーナックル之后也可用バーストタイム追击。

颜色与挑衅

01 别浪费我的时间



02 尽早输了算了



03 哈……



04 我可是很忙的



05 抵抗也是徒劳的



对战技巧

超必杀槽的活用

超必杀槽基本用于强力的EXセイスモハンマー上。此外还可以用出招时完全无敌的EXバーニングキック来回避对手的逆向攻击，EXSA也可以用于减少强サンダーナックル防反之后的破绽。超必杀槽的基本积蓄可依靠中サンダーナックル命中或被防御，远距离时也可通过反复空发后方跳跃空中强バーニングキック的方式积蓄。

近身～近距离的战术

跳跃接近对手时以蹲弱K→近距离站立弱K的连携与投技テンプルマッサージ（←＋弱P+弱K）的二择为主。蹲弱K命中时在命中确认后连接连续技。近距离站立弱K被防御时有3帧的有利时间，可用蹲中P或蹲中K后接中サンダーナックル、稍前进后的投技、对付蹲防及蹲拆投的ヴァイパーエルボー等展开攻击。斜跳强K的逆向攻击也十分有效。



◀ヴァイパーエルボー的眩晕值为100，对手接近眩晕状态时使用十分有效。



▶EXセイスモハンマー可用于对付对手的快退以及蹲拆投。

特殊取消的活用

サンダーナックル的伴攻在通过普通技取消后发动时，可作为近距离连携的起点来使用。特别有效的是用于强攻击之后，破绽最小的强サンダーナックル最速进行伴攻被防御也有7帧的有利时间，命中时则可以后接蹲强P起始的连续技。弱・中攻击连接サンダーナックル的伴攻时虽然有利时间短，但距离近而且动作快。

EXセイスモハンマー的伴攻在命中或被防御时，可通过→↓↘↗+P或者↓↗→↓↘+P的指令输入取消高跳发动セイスモハンマー进行连续攻击，由于セイスモハンマー的踏血效果显著，因此这种战术可以用于中远距离的牵制。

◀方向键变为↖的话可在失败时向后方高跳从而减少破绽。



▶高跳动作发生的瞬间可通过输入按键取消。

空中バーニングキック的活用

高跳之后立即发动的强バーニングキック不仅具有空中突进作用，还可以命中下蹲状态的对手，即便被防御也有6帧的有利时间。另外，还可以在越过飞行道具的同时进行攻击，在蹲中K的前端可命中对手的距离发动时还拥有逆向攻击的效果，由于对手凭反应很难进行反击，因此用于中距离的突袭和接近手段十分优秀。

由普通跳跃的上升时发动的空中バーニングキック可用在对手起身时攻击其逆向，由于是从地面突然发动所以更容易命中，被防御也有有利时间，可主要用于起身攻击。在对付沙盖特等较高的角色时，则需要在跳跃后稍慢一点发动才能形成逆向攻击。

我方发动跳跃进攻时，可在取消斜跳弱K或斜跳强K后发动空中バーニングキック。其中弱バーニングキック用于攻击对手正面，中・强则用于攻击对手逆向，使对手很难辨别防御方向。着地后还可以使用投技进攻。



▲蹲中K的前端命中时使用高跳取消……



▲上升后立即发动空中バーニングキック可形成逆向攻击，具有奇袭效果。

投技之后的战术

アブフィットネス（→orN+弱P+弱K）命中后，稍等之后向前方进行高跳，并在落地之前发动空中强バーニングキック可形成逆向攻击，将使得对手起身发动的反击无敌技向反方向发出，因此基本没有破绽。

当空中强バーニングキック命中时，停顿一下后立即前方高跳使用斜跳强K攻击受身的对手。如果对手不受身，落地后可在近身状态下发动起身攻击，使用空中中・强バーニングキック的话则可形成逆向攻击。

此外，在投技命中后前冲并稍等一下后进行前方高跳的话，可用跳跃攻击攻击对手的起身，如果时机恰当的话还可形成安全跳跃。前冲后稍微前进一点后再进行前方高跳的话，则此时斜跳强K可以形成逆向攻击。

另一方面，テンプルマッサージ（←＋弱P+弱K）命中后，稍微前进一下在对手头顶附近发动斜跳强K的话。可根据移动距离而形成正面攻击或逆向攻击，对手很难进行防御。



◀アブフィットネス之后最速空发强サンダーナックル后……



▶发动强セイスモハンマー可持续进行攻击。这招可用于对付那些近战对我方不利的角色。


06 还是放弃吧


07 跳过来吧，好让我COUNTER


08 我先睡一会


09 乳酸值好像很高


10 战术对是我没用的

鲁法斯 巨汉之舞 Rufus



人物简介

- 格斗流派
  （误解）空手
- 代表国／出身地
  美国
- 生日／血型
  7月30日／O型
- 身高／体重
  195cm／185kg
- 三围
  B180／W250／H215
- 喜欢的东西
  摩托、女友
- 讨厌的东西
  显眼的家伙
- 特技
  卡拉OK

拥有可随意改变跳跃轨道的ファルコーンキック以及高威力的连续技的鲁法斯是一位近距离冲击力非常强悍的角色，其用于防反的完全无敌EX必杀技也十分优秀，连续不断的进行攻击才能显示出他的强大。但是，鲁法斯的缺点是被攻击时的脱离手段很少，而且远距离时很难展开进攻。

鲁法斯的特征

- 围绕ファルコーンキック的近距离攻击非常强
- 投技、奥义、连续技等的攻击力都很高
- 不擅长远距离作战，不接近对手就很难展开进攻

基本战术

对于鲁法斯而言，成功接近对手是最为重要的。从空中接近时可使用斜跳强P以及ファルコーンキック（空中↘+K），其中根据对手发动对空技的时机使用ファルコーンキック改变跳跃方向是要点。从地面接近对手时，可以用远距离站立中P及蹲强P等进行牵制，用グローリーキック（↘+中K）接近。对手起跳时可用蹲中P、垂直跳跃强P、起跳后立即发动斜跳强K等对空。成功接近对手后，可用近距离弱K或ファルコーンキック等打击技和投技的二择展开进攻。特别是ファルコーンキック对拆投强，而且命中后可后接连续技，因此可先用这招另对手产生防范意识后，再用投技就很容易命中。



▶ 超必杀槽有富余时，也可以使用EX蛇突ネイチャー来对空。在对手到达跳跃顶点开始下落时发动。



◀ 对手用飞行道具进行牵制的话，可使用强银河トルネード或强救世主キック来接近对手，不过这两个方法都需要提前预判发动。

主要技

技	解说
近距离站立弱K	无论命中还是被防御都有较长的有利时间
远距离站立中P	攻击距离长、攻击判定强的牵制技
蹲中P	近距离对空技，可在对手的空中攻击接近后发动
蹲强P	攻击距离长，可在远距离攻击对手出现的破绽
斜跳强K	空中命中后可后接连续技。主要用于空对空
グローリーキック	攻击距离长的下段技。用于中距离的奇袭
ファルコーンキック	主力跳跃攻击技，攻击的起点
强・EX银河トルネード	强用于连续技和蹭血，EX用于较远距离的反击
弱・EX蛇突ネイチャー	弱用于积蓄超必杀槽，EX提前发动可用于对空
EX救世主キック	用于近距离的防反。命中时后接连续技

连续技

推荐连续技

A 近距离弱K➡近距离站立强P（取消）➡强银河トルネード➡スペースオペラシンフォニー 【伤害值569、眩晕值370】

B 蹲弱K➡蹲弱P×3(取消)➡EX银河トルネード 【伤害值191、眩晕值235】

C 近距离站立弱K➡TC技➡スペースオペラシンフォニー 【伤害值443、眩晕值180】

D 斜跳强K➡EX蛇突ネイチャー 【伤害值370、眩晕值360】

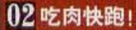
E EX救世主キック➡上段派生技（EXSA取消前冲）➡强蛇突ネイチャー➡スペースオペラシンフォニー 【伤害值612、眩晕值286】

F 弱蛇突ネイチャー➡近距离站立弱K➡蹲中K（取消）➡EX银河トルネード 【伤害值278、眩晕值280】

G グローリーキック➡近距离站立强P（取消）➡强银河トルネード 【伤害值291、眩晕值383】

A的近距离站立强P需要目押完成，如果觉得较难可以省略近距离站立弱K，最后的スペースオペラシンフォニー只有在接近版边时才能命中。B使用连打取消时当弱攻击被防御则将形成连续防御，因此需要命中确认后成立。但是，第3发蹲弱P必须要目押完成。C当部分角色处于下蹲状态时TC技的第2发无法命中。D需要斜跳强K在空中命中对手时成立。蓄满复仇槽时也可用スペースオペラシンフォニー替代EX蛇突ネイチャー。E需要在强蛇突ネイチャー命中时到达版边才能够成立。需要注意的是，根据对手角色的不同需要将灵活变更弱～强蛇突ネイチャー。在画面中央位置时可将强蛇突ネイチャー部分省略。F中当弱蛇突ネイチャー命中时双方距离较远时可变为蹲弱P（取消）→EX银河トルネード。G必须要COUNTER命中才能成立，如果觉得近距离强P的目押较难时，可以换为蹲弱K→弱银河トルネード或蹲弱P→EX银河トルネード。

颜色与挑衅



01 运动太热了！



02 吃肉快跑！



03 净是破绽！



04 拒绝收你为徒！



05 以我为目标吧！



对战技巧

超必杀槽的活用

鲁法斯的超必杀槽基本用于EX必杀技。EX银河トルネード无论在任何距离都可以通过普通技取消发动形成连续技，也可以用于对手出招空振后的反击。EX蛇突ネイチャー主要利用其完全无敌状态进行对空，当对手起跳时可以快速出招在高点位置命中。EX救世主キック在第2段攻击判定消失之前持续为完全无敌状态，因此是用于防反对手连携的优秀技。被防御时可以后接派生技，命中时则可以后接连续技。不仅可以用来摆脱对手的猛攻，还可以在躲避对手飞行道具的同时命中对手。超必杀槽可以通过积极使用强银河トルネード命中或被防御来轻松积蓄，也可以在远距离连续空发弱蛇突ネイチャー的方法积蓄。

ファルコーンキック之后的战术选择

根据ファルコーンキック命中或被防御时的高度位置，落地后的硬直将发生变化。位置Ⅰ、Ⅱ的情况下，基本以近距离蹲弱K和投技的二择再配合跳起后立即发动ファルコーンキック进行攻击。但是，只有位置Ⅰ时蹲弱K才能形成连续防御，位置Ⅱ时有可能被对手的无敌技反击，因此也可以根据对手以及状况，在落地后选择防御的对策。位置Ⅲ时，双方基本处于均等的态势，此时如果出蹲弱K的话则有可能输于对手的打击技或投技，因此这时主要以起跳后立即发动ファルコーンキック和投技的二择进行攻击。还有，当ファルコーンキック被防御时可发动不改变位置的EX救世主キック，基本可以拼赢对手防御之外的所有行动。



■根据打点变化的硬直差

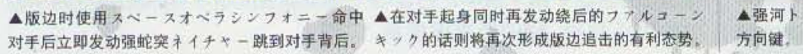
位置	防御	命中
Ⅰ	+4	+8
Ⅱ	+2	+6
Ⅲ	±0	+4

用ファルコーンキック在背后落地

利用ファルコーンキック在对手的背后落地，即便对手发动无敌技也很难遭到迎击。版边ヘッドバズーカ（→orN+弱P+弱K）或银河トルネード、救世主キック的派生技、スペースオペラシンフォニー命中时都可以积极使用ファルコーンキック在对手背后落地。上述招式在命中后对手如果受身的话，则可以在最速前方跳跃后发动ファルコーンキック，如果对手不受身那么再一次前方跳跃并发动便可在对手背后落地。







▲版边时使用スペースオペラシンフォニー命中对手后立即发动强蛇突ネイチャー跳到对手背后。▲在对手起身同时再发动绕后的ファルコーンキック的话则将再次形成版边追击的有利态势。

安全跳跃的活用

银河トルネード命中之后等待瞬间后向前方跳跃在将会对受身的对手形成安全跳跃，可用安全跳跃的斜跳强P和银河トルネード命中后最速跳跃的佯攻安全跳跃来迷惑对手。当对手不进行受身时，在以上动作结束后可以用ファルコーンキック在其背后落地。另外，投技ヘッドバズーカ命中之后也是发动安全跳跃的好机会，可在投技硬直过后立即空发2次远距离站立弱K后向前方跳跃，此时斜跳强P的前端刚好能命中对手。



▲利用安全跳跃的斜跳强P的前端来攻击对手的话……



▲即便是升龙拳等出招只需3帧的招式也能够被防御。

投技命中之后的战术

ヘッドバズーカ（→orN+弱P+弱K)命中后，先空发グローリーキック之后向前方跳跃，在对手的正上方发动ファルコーンキック。此时对手即便发动无敌技进行反击也将造成空振，空振后可用连续技或蹲强P进行反击。如果被对手识破而不发动无敌技的话，可以以同样的节奏发动斜跳强P进攻。另一方面，ハンドマシンガン（←+弱P+弱K）命中后，可用グローリーキック接近对手，或者原地空发弱蛇突ネイチャー积蓄超必杀槽。



▶提早发动斜跳强P的话，可以在对手无法跳跃的情况下命中。

版边时的进攻

将对手逼至版边时，可使用以ファルコーンキック起始的攻击配合蹲弱P→强银河トルネード的连携进攻。当对手用垂直跳跃攻击来应对强银河トルネード或牵制技空振时，应立即以EX银河トルネード或斜跳强K反击。复仇槽蓄满时可以在命中后以スペースオペラシンフォニー终结。



▲强银河トルネード被防御时输入向对手一方的方向键。



▲之后的近身情况下对手如果发招则以EX救世主キック反击。

06 去旅行吧……

07 你的精彩场面归我了！

08 你是哪儿的第一？

09 打赢世界所有的家伙！

10 我太帅了～



艾尔 火热飓风 El Fuerte



人物简介

- 格斗流派
  墨西哥摔跤
- 代表国／出身地
  墨西哥
- 生日／血型
  10月29日／B型
- 身高／体重
  168cm ／ 70kg
- 三围
  B120 ／ W82 ／ H90
- 喜欢的东西
  仙人掌（食用）
- 讨厌的东西
  添加物
- 特技
  颈桥支撑2小时

艾尔的特征

- 可以从各个距离发动的令人很难判断的一择攻击
- 拥有强力的连续技，起身攻击也很强势，逆转性高
- 体力较少，基本没有攻击距离长的技和无敌技

主要使用アバネロダッシュ和アバネロバックダッシュ的派生技进行攻击，其特点是主力技基本都能产生对手倒地的效果。不仅起身攻击十分强悍，而且以SA起始的连续技威力强大，容易实现一发逆转。弱点是普通技的攻击距离短，牵制技拼招基本不会赢，而且应对投技的回避手段不多。

基本战术

由于艾尔普通技的攻击距离短，又没有合适的牵制技，因此主要要以中远距离通过アバネロダッシュ和アバネロバックダッシュ的急停止调整距离，根据情况用トスターダブレス和ファヒータバスター进行二择。当进入普通技的攻击范围内时，则可用攻击判定强的远距离蹲中P以及SA进行牵制，再用トスターダブレス和ファヒータバスター、プロペラトルティーヤ进攻。对于对手的跳跃可使用蹲强P和弱・EXワカモーレレッグスルー进行迎击。我方跳起进攻时则以攻击判定强并可以形成逆向攻击的斜跳强P为主。近身时以被防御也有利的蹲弱P以及下段技蹲弱K、中段技浴びせ蹴り等逼迫对手防御，在对手出现破绽时以投技命中。



▶ 中距离的主力牵制技为SA，攻击距离长，而且造成对手跪地状态时可连接大威力连续技。

◀ 以落于对手背后的距离发动トスターダブレス可形成逆向攻击。不仅是中段技而且速度快，可用于攻破对手的防御。



主要技

技	解说
近距离站立弱P	出招快，命中或被防御都有利，用于近距离控制对手和防反
蹲中K	出招快，攻击距离也较长，用于牵制和连续技中
蹲强P	用于对手从正面跳过来时的对空
蹲强K	破绽小的滑行技。滑行持续部分被防御的话我方有利
SA	中距离的主要牵制技。1段SA→前冲后也能形成双方态势均等状态
浴びせ蹴り	中段技，命中时可后接连续技，可用于对付蹲拆投
ワカモーレレッグスルー	弱中强用于对空，EX用于对空和脱出手段
アバネロダッシュ	可由派生技进行强力的二择，EX可用于应对飞行道具
アバネロバックダッシュ	派生技的性能比アバネロダッシュ高，EX用于回避
トスターダブレス	中段技，蹲防不能并可形成逆向攻击
ファヒータバスター	可命中站立状态对手的投技，与トスターダブレス形成二择
プロペラトルティーヤ	也可命中下蹲状态对手的投技，主要用于起身攻击
エルフォルテフライングギガバスター	可用于防反，用于对空时可在对手落地时发动。

连续技

推荐连续技

	连续技	
A	近距离站立强K➡弱ワカモーレレッグスルー	【伤害值180、眩晕值250】
B	近距离站立弱P×3➡近距离站立弱K➡蹲中K	【伤害值147、眩晕值235】
C	斜跳强P➡近距离站立强P（取消）➡（アバネロダッシュ）カラマレスライディング	【伤害值270、眩晕值560】
D	近距离站立强P（取消）➡（アバネロダッシュ）ゴルディータソバット➡中エルフォルテダイナマイト	【伤害值434、眩晕值300】
E	浴びせ蹴り➡弱エルフォルテダイナマイト	【伤害值380、眩晕值100】
F	3段SA（前冲或后退）➡エルフォルテフライングギガバスター	【伤害值503、眩晕值200】
G	3段SA(前冲)➡｛近距离站立强P(取消)➡アバネロダッシュ➡急停止｝×n➡近距离站立强P(取消)➡（アバネロダッシュ）カラマレスライディング	【伤害值414、眩晕值800】※

※表中显示的伤害值是｛｝的部分3次命中的数值

A无需取消也可以成立。取消发动的话也可以发动攻击力高的强・EXワカモーレレッグスルー。B全部需要目押完成。C是我方发动跳起攻击的基本连续技。D中连接ゴルディータソバット比较难，最后的中エルフォルテダイナマイト无需取消，在命中确认后发动即可。E的浴びせ蹴り命中之后也可以接B连续技。F的伤害值很高，在复仇槽蓄满时可积极使用。G是蹲强P连续命中的连续技，眩晕值非常高。要在アバネロダッシュ稍微前进一点时急停止发动近距离站立强P，按键输入必须要快。如果用这套连续技致使对手眩晕的话，其连续技补正非常高，不利于之后的追击，因此尽量在对手到达眩晕状态之前停止，用其他技使对手眩晕。

颜色与挑衅

01 拳头的味道不够！



02 不尝尝我的料理吗？

03 墨西哥万岁！



04 你喜欢什么料理！

05 料理决定力量！

对战技巧

超必杀槽的活用

艾尔的主力必杀技为EX アバネロバックダッシュ和EX ワカモーレレッグスルー。前者具备超级护甲属性，可在承受2次对手攻击的同时拉开距离，因此是非常优秀的回避手段。后者则除了能用于对空外，还可以在近身时越过对手，因此是版边或被起身攻击时的脱出手段。此外，EX アバネロダッシュ作为强制接近拥有飞行道具或强力牵制技的对手时的手段。超必杀技エルフォルテダイナマイト可以在命中确认后发动形成连续技，因此泛用性较高。作为超必杀槽的积蓄方法，可以在远距离空发弱ワカモーレレッグスルー积蓄。

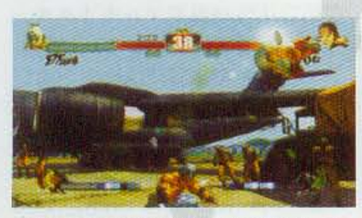


▶用弱ワカモーレレッグスルー在躲避飞行道具的同时也能达到积蓄超必杀槽的作用。

急停止的使用方法

在アバネロダッシュ和アバネロバックダッシュ中发动急停止时可以通过输入↓↘→ or ↓↙←的指令后稍微长按弱P键后松开，这样的话就可以在急停止后快速再次发动アバネロダッシュ和アバネロバックダッシュ。除了可以流畅的衔接アバネロダッシュ→アバネロダッシュ等之外，也能够进行前后的高速移动，可以在中远距离扰乱对手。

对手以跳跃躲避アバネロダッシュ和アバネロバックダッシュ的二择时，可以在急停止后进行对空。此时应该停止在蹲中K差不多可命中对手的距离，在这个距离不仅可用前方跳跃攻击来对空，在对手垂直跳跃时也可以用强・EX ワカモーレレッグスルー迎击。在以输入↘↓↘＋弱P的指令进行急停止的话，在急停止之后只需按K键就可以发动ワカモーレレッグスルー。另外，如果能即时对对手的跳跃作出反应，也可以用空中投スカイ・ソルブレッサ・トラップ对之。对手采取后方跳跃的对策时，基本情况下我方要重新调整作战距离和战术，但在复仇槽蓄满时也可以用エルフォルテフラインゲギガバスター攻击落地之际的对手。不过，由于各角色落地的时机不同，因此需要在实战中逐渐掌握。此时也可以通过输入↓↘→↓↘→＋弱P的指令进行急停止，在急停止之后按KKK键发动奥义。要注意的是，此时如果弱P按的时间太长的话，松开时则将会变为发动アバネロダッシュ。



▲对于采取后方跳跃躲避我方进攻的对手，可以用逐渐逼近的方式将其逼至版边。



▲复仇槽蓄满时就可以用奥义来对空。

用プロペラトルティーヤ进行起身攻击

在对手起身时在与其头部附近重叠的位置发动プロペラトルティーヤ的话，可使对手最速发动的前方无敌技空振。如果能够以在对手后方落地的感觉用プロペラトルティーヤ的持续部分与对手起身进行重叠的话，基本可以使所有的最速发动的必杀技在反方向空振。

对手只能采用跳跃或快退来回避プロペラトルティーヤ，而プロペラトルティーヤ落地时破绽极小，因此可用EX ワカモーレレッグスルー或エルフォルテフラインゲギガバスター迎击对手的跳跃。对手以快退回避时，由于双方距离很近，因此对于快退距离短、破绽大的对手可直接以投技对之（其余的角色则需要重新调整距离）。对手无敌技空振时，则使用アバネロダッシュ→カラマレスライディング攻击，或以アバネロダッシュ→急停止接近对手后使用连续技进攻。

另外，也可以在使用プロペラトルティーヤ进行起身攻击的战术中混合使用トスターダプレス的逆向攻击或急停止后观察动向等战术，使对手更难以捉摸我方行动。



▶对于跳跃和快退，用蹲强K攻击也十分有效。



◀在这个距离用プロペラトルティーヤ与对手的起身重叠的话可使对手的必杀技空振。

投技之后的战术

テパッチェ・ボム（→orN+弱P+弱K）命中后，可瞬间前进之后起跳在对手头上发动斜跳强P，虽然防御方向多为正面，但却可以使对手的反击必杀技从反方向发出。在テパッチェ・ボム命中后最速发动斜跳强P可形成安全跳跃，对手的出招时间在6帧以上的无敌技都可以在落地后防御。

另一方面，チレ・メヒカーノ（←＋弱P+弱K）和ファヒータバスター命中后，在稍微前进后根据对手的起身时机发动斜跳强P可形成逆向攻击，不仅可混乱对手的防御方向，还能使对手的必杀技反向空振。

另外，在空中投スカイ・ソルブレッサ・トラップ命中后，对于特定的角色可使用最速斜跳强P进行逆向攻击。



▶可形成追击。由于对手处于站立状态，因此之后接超必杀技。



◀版边使用プロペラトルティーヤ命中对手时，对于部分角色立即发动蹲弱K的话……

06 小心用火！



07 攻击像说梦话一样！



08 你就像是冷饭一样！



09 让我更兴奋些吧！



10 你肚子饿了吗？



TOPIC FEATURE GUIDE ANNUAL RESEARCH XBOY

亚伯 没有过去的男人 Abel

人物简介

- 格斗流派
  以柔道为基本的综合格斗
- 代表国／出身地
  法国
- 生日／血型
  11 月 5 日／A 型
- 身高／体重
  198cm ／ 85kg
- 三围
  B130 ／ W85 ／ H89
- 喜欢的东西
  狗
- 讨厌的东西
  牡蛎
- 特技
  裁缝

亚伯的特征

- 接近对手的手段丰富，而且近距离进攻十分强力
- 体力多，奥义的性能优秀，可在多种情况下使用
- 技的出招速度普遍偏慢，对空技匮乏

亚伯基本以投技判定范围远的トルネードスルー为中心，同时配合以细腻的打击技的战术进攻。虽然亚伯在近身～近距离时的攻击非常强悍，但由于没有飞行道具，使其在远距离时缺少有效的攻击手段。另外，缺乏有效的对空技的他，也很难应对对手的跳跃攻击。

基本战术

亚伯的基本战术是与对手保持在远距离站立弱 K 能命中对手的距离，在前蹴り命中对手或被对手防御时前冲取消进入近身状态。中距离时的牵制技以远距离站立弱 K、远距离站立中 P、前蹴り、EX チェンジオブディレクション、ホイールキック等为主。对手起跳时用蹲中 K、垂直跳跃弱 K 或 EX スカイフォール等迎击。我方跳跃进攻时则以对下方向强且可进行逆向攻击的斜跳中 K 为主。接近对手后以蹲弱 P 或蹲弱 K 起始的打击技配合各种投技进攻。对于对手的飞行道具，则可以用对飞行道具无敌的 EX ホイールキック或无我对之。如果能预判对手发动飞行道具的话，也可以使用マルセイユローリング回避飞行道具的同时接近对手。



▶ 亚伯的前冲不仅速度快而且移动距离远，可以在对手出现破绽时快速接近对手进入我方有利的近身状态。

◀ 中距离时使用ホイールキック进行牵制，以脚尖命中对手的距离发动，即使被防御也基本不会遭受反击。





主要技

技	解说
远距离站立弱 K	出招速度快，攻击距离长，主要用于中距离牵制
蹲弱 P	近身状态时的连携起点技，也用于连续技中
蹲中 K	其低姿势的攻击可用于对空
蹲强 P	第 2 发命中可使对手浮空，可进行各种追击
垂直跳跃弱 K	近中距离时的牵制或对空
斜跳中 K	我方跳跃攻击的主力技，可形成逆向攻击
前蹴り	可用前冲取消，用于强行进入近身状态时
チェンジオブディレクション	用于连续技中。EX 版也用于牵制
ホイールキック	攻击距离长的中段技。用于中距离的牵制
マルセイユローリング	用于起身攻击或回避手段等
トルネードスルー	弱～强对投技无敌，EX 版对打击技无敌。可用于防反或二择
无我	出招快、攻击力高，可用于多种情况

连续技

推荐连续技

A 蹲弱 K ➡ 蹲弱 P×2 ➡ 远距离站立弱 K
【伤害值 102、眩晕值 175】

B 蹲弱 P ➡ 近距离站立中 P（取消）➡ 无心
【伤害值 378、眩晕值 150】

C 近距离站立强 P（取消）➡ 强チェンジオブディレクション ➡ セカンドミドル ➡ フィニッシュミドル
【伤害值 222、眩晕值 225】

D 前蹴り ➡ 前冲 ➡ 近距离站立强 P（取消）➡ 强チェンジオブディレクション ➡ セカンドミドル ➡ フィニッシュミドル
【伤害值 280、眩晕值 305】

E 逆向跳跃中 K ➡ 蹲中 P（取消）➡ 中チェンジオブディレクション（EXSA 取消前冲）➡ 蹲强 P ➡ 无我
【伤害值 521、眩晕值 345】

F 蹲强 P（取消）➡ 强スカイフォール
【伤害值 270、眩晕值 350】

G 蹲强 P（取消）➡ 弱マルセイユローリング ➡ 蹲中 P（取消）➡ マルセイユローリング
【伤害值 180、眩晕值 250】

A是由蹲弱 K 起始的简单连续技，如果对手处于站立状态则可以将远距离站立弱 K 换为远距离站立中 P。B需要在近身状态时成立，近距离蹲中 P 第 2 发命中确认后发动无我。C的近距离站立强 P 必须要在第 1 发时取消发动。D一般情况下要求对手处于站立状态时才能成立，但部分角色※在下蹲状态时也能成立。前蹴り至近距离站立强 P 需要目押完成。E是使用奥义无我的主要连续技，无我要在蹲强 P 之后稍慢点发动。F需要在蹲强 P 的第 2 发时取消发动。G的优点在于连续技之后可转入二择进攻。使用弱マルセイユローリング接近对手后用蹲中 P 追击处于空中的对手，然后立即取消发动マルセイユローリング。最后的マルセイユローリング用弱 K 发动时可以在对手落地之际以蹲弱 K 攻击，中 K 发动则会在对手落地时绕到其背后，逆转其防御方向。

※桑吉尔夫、古烈、拜森、沙盖特、艾尔、亚伯、樱、元、飞龙、刚拳、塞斯

颜色与挑衅

01 奇怪，我正在感到愉快吗？



02 嘿呀——！



03 决不能疏忽大意！



04 让我看看你的真本事！



05 我不会手软！



对战技巧

超必杀槽的活用

由于以奥义无我结束的连续技伤害非常高，因此要随时保留能够发动EXSA的50%以上的超必杀槽为宜。以此为前提，具有超级护甲属性的EXチェンジオブディレクショ、对飞行道具无敌的EXホイールキック、用于防反的打击无敌技EXトルネードスルー等EX技则根据情况使用。积蓄超必杀槽可以在对手出现破绽时以空发弱スカイフォール来完成。

前蹴り→前冲的连携

前蹴り取消后使用前冲接近对手的连携即便在前蹴り被防御时也有1帧的有利时间，而且可以与对手形成近身状态。此时发动蹲弱K的话可以击溃对手出招时间在5帧以上的打击技，并且使对手无法跳跃。对于4帧以下的打击技则可以以投技或打击无敌技EXトルネードスルー应对。另一方面，前蹴り命中后的前冲将有4帧的有利时间，通过目押发动近距离站立强P的话则可以形成连续命中并可后接连续技。但要注意，如果前蹴り命中的是下蹲状态的对手，则除部分角色外近距离站立强P都将空振。如果觉得命中确认比较难的话，则可以在前冲后直接发动被防御也有3帧有利的蹲弱P，之后施以打击技和投技的二择。



◀前蹴り取消后的前冲是亚伯赖以生存的技巧，必须要熟练掌握。

近身～近距离的战术

近身～近距离要以命中或被防御时有利时间都较长的蹲弱P进行攻击,并配合使用トルネードスルー。具体方法是，蹲弱P在1发命中后后接强トルネードスルー，在2发命中后接中トルネードスルー。对于用跳跃来回避投技的对手，则可以在蹲弱P之后最速发动前蹴り→前冲，如果前蹴り命中的话则当即以近距离站立强P起始的连续技进攻。如果对手的对空能力弱，则可以在蹲弱P数发之后用斜跳中K攻击对手的逆向。不过，上述的连携对于对手的无敌技防反较弱，因此此时可以先防御观察一下对手，或者也可以在蹲弱P之后最速发动弱マルセイユローリング回避对手的攻击，并对其破绽进行反击。





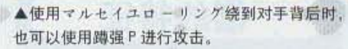


◀▲蹲弱P之后トルネードスルー和前蹴り形成最基本的二择。对手拥有无敌技的话，则增加防御和弱マルセイユローリング的战术。对于对手的快退，蹲强K则最为有效。

围绕マルセイユローリング的起身攻击

在各种投技命中后，由于对手无法进行受身，因此使起身攻击成为可能。体落とし投げ（→orN+弱P+弱K）命中之后，稍微前进后使用斜跳中K可形成逆向攻击，由于距对手起身有足够的时间，因此可以在前后移动调整好位置后起跳，可使其无法准确判断究竟是正面攻击还是逆向攻击。内股投げ（←+弱P+弱K）命中之后，最速发动蹲弱P→中マルセイユローリング的话，可在对手起身时以蹲弱P命中。同样的方法使用强マルセイユローリング的话则将绕到对手的背后。トルネードスルー命中后也可以用类似的战术，只不过在前冲后最速发动弱マルセイユローリング会在对手的正面、中マルセイユローリング则在对手的后面。使用这些连携可动摇对手的防御，利用蹲弱P防止对手的跳跃后，起身时トルネードスルー和普通投则更容易命中。当遇到以无敌技进行反击的对手时，则可以进行防御或以弱マルセイユローリング回避其攻击。





▲使用マルセイユローリング绕到对手背后时，也可以使用蹲强P进行攻击。



▲如果对手防御方向错误时蹲强P命中并使其浮空，之后可以连续技追击。

牢记无我的确定命中情况

奥义无我出招时间只需14帧，而且攻击距离长。突进中脚下完全无敌，因此在对手出现瞬间破绽的时候也能成功命中。其主要发动时机是中距离对手发动飞行道具之后立即发动，可以在穿越飞行道具的同时命中对手。在对手发动飞行道具时可以利用SA抵消的方法积蓄复仇槽，当可以发动无我时可以输入↓↘→↓↘→的方向指令来向对手施压。也可以在用マルセイユローリング回避对手飞行道具后发动奥义。另外，在防御部分对手的技之后可用无我进行反击，下表所示的就是一些在防御后可确定用无我进行反击的技。

防御后可用无我进行反击的技

角色	技名	帧数
隆	蹲强K	−14
春丽	EXスピニングバードキック	−18
本田	强スーパー头突き	−16
布兰卡	ローリングアタック	−24
维加	EXサイコクラッシャーアタック※	−16
鲁法斯	蹲强P	−14
嘉米	キャノンスパイク	−30
塞斯	远距离站立强P	−15

※为近身防御时限定

06 不舒服吗？



07 严禁轻敌



08 真剑胜负！

09 心存迷惑是无法击败我的



10 战斗无需言语



樱 开花宣言 Sakura



人物简介

- 格斗流派
  模仿隆的招式
- 代表国／出身地
  日本
- 生日／血型
  3月15日／A型
- 身高／体重
  157cm ／ 42kg
- 三围
  B80 ／ W60 ／ H84
- 喜欢的东西
  体育、白米饭
- 讨厌的东西
  数学、和弟弟玩电视游戏
- 特技
  料理

樱拥有多个出招快速的普通技，以这些普通技的连携能轻松抑制对手的行动，而含有春风脚的连续技的攻击力和眩晕值也都非常出色。攻击判定强的跳跃攻击以及攻击距离远的 SA 也是其的优势所在。樱的缺点在于无敌技和对空技较少，而且体力也比较少，被对手猛攻时很难应对。

樱的特征

- 擅长使用出招快的普通技连携抑制对手
- 跳跃攻击主力技的攻击判定强
- 无敌技和对空技贫乏，防守比较脆弱

基本战术

近距离用波动拳、中距离以远距离站立强 K 以及蹲中 K 等进行牵制。在对手出现破绽时以跳跃或前冲等手段接近对手，进入近身～近距离时以各种弱攻击或春风脚为主轴的连携展开攻势，出现机会便以 EX 春风脚起始的连续技进攻。当对手起跳时以蹲强 P 进行对空，由于蹲强 P 的攻击距离较短，因此也可以以斜跳中 P 或斜跳中 K 进行空对空迎击。我方起跳时则以对下方向强的斜跳强 K 和可进行逆向攻击的斜跳弱 K 进攻。被对手强攻之时可用初始完全无敌的 EX 咲樱拳进行防反，但如果被对手识破容易遭到反击，因此可配合防御、SA 或快退等手段区分使用。



▶ 无敌技的匮乏可以 SA 的活用来弥补。以 SA 的积蓄来牵制对手的行动，之后前冲取消接近对手。

◀春风脚具备破甲属性，可在击溃 SA 的同时从中距离逼近对手。



主要技

技	解说
近・远距离站立弱 P	可命中下蹲状态对手或被防御，因此可用来限制对手的行动
近・远距离站立弱 K	出招速度快距离远，主要用于连续技中
近距离站立强 P	可强制使对手形成站立状态，主要用于连续技
远距离站立强 K	攻击距离远，作为中距离时的牵制
蹲强 P	主力对空技，也适用于连续技中
蹲强 K	命中时可使对手倒地，之后进行起身攻击
斜跳强 P	对手从中距离跳起时的空对空技
斜跳强 K	下方向判定强，主要用于跳跃攻击
EX 咲樱拳	必杀技中惟一的无敌技。用于防反
弱・强・EX 春风脚	弱和 EX 用于连续技的起始技，强用于牵制和连续技
さくら落とし	攻击力和眩晕值都很高，主要用于连续技的终结
春烂漫	可在 EX 春风脚命中后发动形成连续技

连续技

推荐连续技

A 蹲弱 K ➡ 蹲弱 P ➡ 蹲强 P（取消）➡ EX 春风脚 ➡ さくら落とし ×3
【伤害值 277、眩晕值 451】

B 近距离站立强 P（取消）➡ 弱春风脚 ➡ 近・远距离站立弱 K（取消）➡ 强春风脚
【伤害值 268、眩晕值 330】

C フラワーキック ➡ 近・远距离站立弱 K（取消）➡ 强咲樱拳
【伤害值 254、眩晕值 335】

D 弱咲樱拳（EXSA 取消前冲）➡ 近距离站立强 P（取消）➡ EX 春风脚 ➡ さくら落とし ×3
【伤害值 374、眩晕值 470】

E 斜跳强 K ➡ 近距离站立强 P ➡ 波动拳（EXSA 取消前冲）➡ 蹲强 P（取消）➡ EX 春风脚 ➡ さくら落とし ×3
【伤害值 447、眩晕值 674】

F EX 春风脚 ➡ 中咲樱拳（EXSA 取消前冲）➡ 弱さくら落とし ×3
【伤害值 341、眩晕值 460】

G 斜跳强 K ➡ 近距离站立强 P（取消）➡ 弱春风脚 ➡ 蹲强 P（取消）➡ 强咲樱拳（超必杀技取消）➡ 春一番
【伤害值 571、眩晕值 550】

A是通过命中确认连接的基本连续技，さくら落とし需要在稍微等待之后发动。如果蓄有足够的复仇槽时也可以用春烂漫进行追击。**B**是无需使用超必杀槽的连续技。优点是命中后樱仍处于有利态势，还可以继续展开进攻。如果将强春风脚换为强咲樱拳的话可导致对手倒地。**C**是需要 COUNTER 命中时限定成立的连续技。由于フラワーキック命中时我方有利因此可后接近・远距离站立弱 K，当确定为 COUNTER 命中时则发动强咲樱拳。**D**需要在弱咲樱拳的第 1 发用 EXSA 取消，并最速前冲后目押连接近距离站立强 P。**E**是眩晕值非常高的连续技。波动拳被 EXSA 取消之后的蹲强 P 需要目押输入，其余只需最速发动即可。**F**的 EX 春风脚使对手浮空后迟些发动中咲樱拳，在 1～3 发命中的过程中使用 EXSA 取消并前冲。**G**中的蹲强 P 目押比较难，也可以换为近・远距离站立弱 K。

颜色与挑衅

01 手软的话可要挨揍喽



02 不能输！



03 全力以赴！



04 来吧！



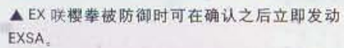
05 好～来咯！



对战技巧

超必杀槽的活用

樱的 EX 必杀技基本都比较强，因此超必杀槽基本用来发动 EX 必杀技。EX 咲樱拳用来反击对手的攻击连携，由于这是惟一的完全无敌技，因此使用频度较高。EX 春风脚被防御有 4 帧有利时间，可用于进攻连携中抑制对手的行动。而 EX 春风脚命中时可使对手浮空，之后可以进行追击，因此也可用于连续技的起点。EX 波动拳除了用于牵制外，还可以在对手体力所剩无几时用来蹭血。超必杀技春一番被防御时所消磨的体力等同于强攻击命中时所消耗的体力，因此也可用于最后的蹭血。超必杀槽可通过反复发动后方跳跃落地时发动空中春风脚的方法安全的积蓄。

▲ EX 咲樱拳被防御时可在确认之后立即发动 EXSA。



▲虽然共消耗了 75% 的超必杀槽，但能减轻 EX 咲樱拳之后的破绽。

EX 春风脚命中后的进攻

EX 春风脚在命中后，基本是使用眩晕值高的さくら落とし进行追击。但如果是在连击数多的连续技之后的 EX 春风脚或对手已经进入眩晕状态时，则可以在 EX 春风脚使对手浮空后以跳跃攻击或普通技进行追击，在对手落地之际以打击技与其重叠使其混乱防御方向。

具体来说，在画面中央 EX 春风脚命中时可立即前方跳跃以斜跳弱 P 追击，因为樱将先落地，因此跟随对手落地的时机进行前后移动可分别从前后两个方向展开攻击。对于部分角色还可以在跳跃顶点附近以强 K 命中，落地后向对手侧前进将进行正面进攻，前冲则绕到对手的背后。

EX 春风脚在版边命中对手时，可最速前冲后以蹲强 P 追击，之后不移动则形成正面进攻，向版边前进则绕到对手背后。对手落地时的进攻推荐使用近距离站立强 P（取消）→弱春风脚，该连携被防御时双方态势均等，命中则可后接连续技。







◀▲ EX 春风脚将对手浮空后用斜跳强 K 追击，落地后前行则为正面，前冲则为背后，可混乱对手的防御。此后以打击技、投技、中段技等展开进攻。

近身～近距离的战术

近距离时以能够形成连续防御的蹲弱 K →蹲弱 P 的连携进攻。命中时后接连续技，被防御时也有 3 帧的有利时间，此后以投技和蹲中 K 的二择继续进攻，也可以使用中段技フラワーキック动摇其防守。另外，这个距离时弱春风脚可起到抑制对手行动的作用，因为弱春风脚被防御时双方态势均等，因此之后紧跟蹲弱 K 的话，如果对手发动出招快的普通技则形成拼招，而更多时候可击溃对手的攻击。

当弱春风脚命中时则后接连续技。对手如果使用快退进行回避，弱春风脚之后发动远距离站立强 K 可命中。

此外，近距离时站立弱 P →稍微前行→站立弱 P 的连携也比较强力，近距离站立弱 P 不仅可以使下蹲状态的对手也进行防御，还有 4 帧的有利时间。之后可以用投技和近・远距离站立弱 P →弱春风脚的连携进攻。不过，上述连携容易被对手的无敌技所击溃，所以在实际对战中还要根据情况采用防御或快退的方法观察一下对手的动向。



▶ 反复发动近・远距离站立弱 K（取消）→弱春风脚的连携即便被对手防御也能够蹭血。

投技命中之后的战术

セーラーシュート（→ orN+弱P+弱K）命中后瞬间后移后前跳，可以在对手的正上方发动斜跳强 P，根据跳跃的时机将形成正面或逆向攻击，对手很难判断防御方向。此外，也可以在投技命中之后稍向后移动后发动 2 段 SA 攻击对手的起身，SA 可击溃对手的跳跃，被防御时则通过前冲取消并继续进攻。

对于起身进行快退的对手，可以不发动 SA 而直接在前冲取消接近后以远距离站立强 K 攻击。由于该起身攻击方式对于攻击距离长的无敌技较弱，因此使用快退取消 SA 的出招并进行防御也是十分重要的。

跳马投げ（←＋弱 P+ 弱 K）命中之后，对手将会在跳跃攻击无法命中的距离倒地，此时可以停顿瞬间后采用 EX さくら落とし接近对手，以派生技攻击对手的起身。虽然将消耗 25% 的超必杀槽，但落地瞬间进行防御时将有 1 ～ 4 帧的有利时间，可继续进攻。

另外，当樱在版边时投技命中后不会拉开太远的距离，因此可以波动拳攻击对手起身。



▶ 对于起身喜欢防守的对手，使用防御不能的 3 段 SA 也非常有效。



06 嗨嗨



07 好～来咯！



08 用全力了吗？



09 越来越兴奋了！



10 失望～

弹 爆走！最强之路 Dan





人物简介

- 格斗流派
  最强流
- 代表国／出身地
  中国（香港）
- 生日／血型
  11 月 25 日／O 型
- 身高／体重
  177cm ／ 74kg
- 三围
  B113 ／ W83 ／ H88
- 喜欢的东西
  挑衅
- 讨厌的东西
  裙带菜、坏小孩、装腔作势的男人
- 特技
  卡拉 OK、单掌碎瓦

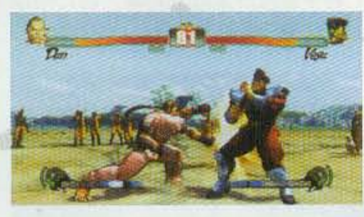
拥有破绽较小的断空脚和出招时完全无敌的晃龙拳的弹的攻守比较平衡，虽然具备战术组合所需的各种招式，但由于弱攻击不太好用，能形成连续技的机会很少。因此要避免近距离勉强使用晃龙拳的进攻，而是要在中距离掌握主导权，根据对手的行动稳健的展开攻击。

弹的特征

- 断空脚和我道拳的破绽小，易于在中距离保持主导权
- 晃龙拳的防反威力很强，因此不容易被对手压制
- 弱攻击不好用，连续技的威力较低

基本战术

在牵制技远距离站立中 K 的前端刚好能命中对手的位置观察对手的行动，寻找破绽以断空脚命中或被对手防御。此时可以适当的发动我道拳拼赢对手的牵制，从而使断空脚不容易被对手的牵制技击溃。



◀弹的 SA 距离很长，在进入对手的牵制范围时可以适度的使用 2 段 SA。



▶ 对手从强晃龙拳无法应对的距离跳起攻击时可以使用 SA 快退取消重新调整位置。

对手跳起时可以用强晃龙拳和垂直跳跃中 K 进行迎击。我方主动跳跃时则以攻击距离长的斜跳强 K 为主，再配合使用空中弱断空脚。空中弱断空脚可在起跳之后立即发动和下降过程中发动两种时机轮换，这将使对手很难应对。当成功将对手逼至版边时，则保持在强我道拳勉强命中对手的距离，诱使对手起跳或发动对飞行道具无敌技，之后进行对空或反击。

主要技

技	解说
近距离站立中 P	命中时距离不会拉远，可安定的连接连续技
远距离站立中 K	攻击距离长，很容易击溃对手的牵制技
蹲中 K	可取消的下段技。主要的牵制技
垂直跳跃中 K	横方向攻击距离长，主要用于空对空
斜跳强 K	跳跃攻击的主力技，命中时容易后接地面技
斜跳中 K	可形成逆向攻击。
弱・强我道拳	用于牵制和连续技。想命中对手或被防御时使用强我道拳
强晃龙拳	出招初始阶段为完全无敌状态，用于对空以及防反
弱・中・强断空脚	弱用于抑制对手行动，中～强用于连续技和蹭血
弱空中断空脚	为丰富跳跃攻击的手段时使用
疾走无赖拳	移动距离长的完全无敌技，用于应对飞行道具和对空

连续技

推荐连续技

A 近距离站立强 P（取消）➡强断空脚
【伤害值 245、眩晕值 400】

B 近距离站立中 P ➡近・远距离站立弱 P（取消）➡强晃龙拳
【伤害值 202、眩晕值 310】

C 蹲中 K ➡强我道拳（EXSA 取消前冲）➡近距离站立中 P ➡强断空脚
【伤害值 292、眩晕值 420】

D 近距离站立强 P（取消）➡ EX 我道拳（EXSA 取消前冲）➡疾走无赖拳
【伤害值 534、眩晕值 300】

E 近距离站立强 K（取消）➡必胜无赖拳
【伤害值 465、眩晕值 200】

F 强晃龙拳（EXSA 取消前冲）➡强断空脚
【伤害值 240、眩晕值 300】

A为我方跳入或 SA 使对手跪地时成立的连续技。由于对手处于下蹲状态时强断空脚无法命中，因此可将其换为近距离站立中 P，或者将近距离站立强 P 换为蹲强 P 强制使对手站立。B中的近・远距离站立弱 P 需要目押完成。当距离较远时可换为 EX 断空脚。如果近距离站立中 P 命中下蹲的对手时，将近・远距离站立弱 P 换为蹲弱 P 会更加稳定。C蹲中 K 也可以换为近距离站立强 P 或近距离站立中 P。D是当复仇槽蓄满时可积极使用的连续技。前冲后需要最速发动疾走无赖拳。另外，疾走无赖拳也可以在斜跳强攻击命中时、或版边 EX 我道拳在勉强能命中对手的距离命中时直接命中。E根据取消的时机以及对手使用角色的不同，命中次数将发生变化。F可用于防反或对空之后。强断空脚几乎需要在前冲后最速发动，第 1 发空振之后第 2、3 发命中形成连续技。另外，在版边时强断空脚将会空振，此时可以在前冲后垂直跳跃并立即发动 EX 空中断空脚。

颜色与挑衅

01 喂喂！



02 怎么啦怎么啦



03 吻吼

04 别小看我哦

05 太轻松了



对战技巧

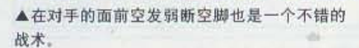
超必杀槽的活用

由于没有大威力的连续技，因此弹的超必杀槽基本用于使用EXSA取消的连续技中。活用EXSA取消还能减少强晃龙拳被防御时的破绽，强化近身～近距离时的进攻。当超必杀槽蓄满时也可以掌握时机发动高攻击力的超必杀技。超必杀槽可以通过远距离连发弱我道拳的方式快速积蓄。

弱断空脚被防御之后的进攻

弱断空脚在近距离被对手站防时基本是双方处于均等态势，但攻击判定的持续部分被防御时则最多将有10帧的有利时间。有效的利用这点可实现继续进攻，更容易将对手逼至版边。首先，弱断空脚需要在蹲中K的前端命中对手时取消发动，这个状态时对手站防将有6帧、蹲防将有8帧左右的有利时间。此时再次蹲中K取消后发动弱断空脚。如果弱断空脚被防御时距离很近的话，也可以直接用投技攻击。此外，弱断空脚被防御之后使用斜跳中K攻击对手逆向也是不错的选择。





▲在对手的面前空发弱断空脚也是一个不错的战术。



▲落地之后立即使用投技，命中的话可一气将对手逼至版边。

中・强断空脚被防御之后的进攻

中・强断空脚被防御时将有2帧的不利，由于基本上不会受到反击，因此可用完全无敌的强晃龙拳和投技的二择进行攻击。由于目的就是让对手防御，因此可灵活运用中・强断空脚的2段和3段不同的攻击次数，这样之后的投技就更容易命中。当中・强断空脚命中时，稍微前行后向前方跳跃使用斜跳中K可以攻击受身对手的逆向，而前方跳跃的起跳时机稍快些的话也可形成正面攻击，从而扰乱对手的防御。如果对手没有受身，落地后稍微和对手拉开些距离后再次向前方跳起以斜跳中K攻击对手逆向。



▶强晃龙拳使用EXSA取消之后，可以前冲后立即发动强晃龙拳和投技的二择进攻。

版边的进攻

将对手逼至版边时，强我道拳在勉强能命中对手的距离被对手防御时将有9～10帧的有利，该情况下再次发动强我道拳的话，即便对手起跳回避我方也能够即时的发动强晃龙拳进行迎击。由于此时对手的牵制技无法命中我方，因此形成了十分强力的连携。以此为中心在观察对手的同时，以远距站立中K进行牵制，使对手无法从版边脱出。该战术最重要的一点就是在强我道拳被防御之后观察对手。对手应对我方第2发我道拳的手段仅有垂直跳跃、SA、对飞行道具无敌技这几种而已。垂直跳跃的话在落地前以强我道拳或疾走无赖拳攻击；看到SA的话以强断空脚应对；对手发动对飞行道具无敌技则在其破绽时进行反击或用强晃龙拳应对。







◀▲对手在版边倒地时用弱断空脚与其起身重叠。即使对手发动无敌技也不会命中，对手进行防御时则将防御弱断空脚的持续部分，之后我方有利。

投技命中后的连携

我道突き(→orN+弱P+弱K)命中之后在稍微前行后向前方跳跃可形成安全跳跃，也可以以此为佯攻在空中不出招，落地后以下段技和投技进行二择。サイキョー払腰(←+弱P+弱K)命中之后稍微向后移动后向前方跳跃，以斜跳中K进行逆向攻击，也可以在跳起后不出招落地以蹲中K起始的连续技进攻。另外，在サイキョー払腰命中之后开始SA的蓄力可以以2段SA与对手的起身重叠，如果对手以无敌技应对则使用快退取消SA并对其破绽进行反击。



▲对手以快退回避2段SA的话……



▲立即以前冲取消SA并发动强断空脚。

用疾走无赖拳对空

对方在较远的距离跳过来或进行垂直跳跃时可以用疾走无赖拳进行对空，这个距离大概就是强我道拳勉强可以命中的距离。可以一边牵制一边输入↓↘→↓↘→方向键的指令，当看到对手起跳时按下弱P+中P+强P即可。当疾走无赖拳对对手造成压力时，对手不会轻易起跳，这样就能更轻松的将其逼至版边。



萝丝 命运的卡片 Rose

人物简介

- 格斗流派
  灵魂力量
- 代表国／出身地
  意大利
- 生日／血型
  7月3日／不明
- 身高／体重
  178cm ／ 54kg
- 三围
  B96 ／ W57 ／ H86
- 喜欢的东西
  雪利酒、沐浴
- 讨厌的东西
  UV、早起
- 特技
  塔罗牌占卜

萝丝拥有很多攻击距离长、破绽小的牵制技，可在中距离控制对手无法接近。其快退的性能优越，能轻松拉开与对手的距离，而且ソウルリフレクト还可以反射或吸收对手的飞行道具，因此能轻松应对以飞行道具为主力的角色。萝丝的缺点在于连续技比较难，而且体力较少。另外，前冲的性能很低，攻破对手的防御的手段相对贫乏。

萝丝的特征

- 拥有众多优秀的牵制技，中距离的攻击很强
- 面对拥有飞行道具的角色也能够轻松应对
- 连续技的连接难度高

基本战术

萝丝的基本战术是与对手保持在牵制技远距离站立强K、蹲强K、ソウルピエーデ的前端能命中对手的距离，并以这些牵制技抑制对手的行动。虽然飞行道具ソウルスパーク也可以用于牵制，但由于其破绽较大因此不可多用，一个比较合理的用法是在远距离发动速度慢的弱ソウルスパーク并以其为盾前进。对于对手的飞行道具则以ソウルリフレクト进行吸收或反弹。对手跳起时，近距离的话使用蹲强P或EXソウルスルー对空，远距离时使用スライディング以及斜跳强P迎击。我方起跳时则以攻击判定强的斜跳强P以及可形成逆向攻击的斜跳中K进攻。近距离时以出招迅速的蹲弱P、蹲弱K、蹲中P为主力，再配合投技进行二择。



▶スライディング的出招迅速，可用做中距离的接近手段，在命中后发动投技或EXソウルスパイラル的连携也非常强力。

◀可用强ソウルスパイラル来对付对手的SA，前端被防御时不会被反击。



主要技

技	解说
近距离站立中K	动作中对投技无敌。对下段技强，命中后可连接连续技
远距离站立强K	主力牵制技，攻击距离远，发动途中脚下对打击技无敌
蹲弱P	出招最速并可用连打取消。用于防反和连续技中
蹲弱K	出招迅速的下段技，用于连携和连续技的起点
蹲强P	出招迅速，近距离的主力对空技
斜跳中K	攻击距离远，可形成逆向攻击
斜跳强P	攻击判定范围广。用于跳跃攻击和空对空
ソウルピエーデ	比远距离站立强K的攻击距离还长，被防御时破绽很小
ソウルスパーク	远距离的牵制技，EX版用于对拼飞行道具
ソウルスパイラル	应对SA的对策，强用于牵制，EX用于防反
ソウルリフレクト	弱可吸收飞行道具，中・强・EX反弹飞行道具
EXソウルスルー	值得信赖的对空技，出招时完全无敌

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K➡蹲弱P（取消）➡弱ソウルスパイラル（超必杀技取消）➡オーラソウルスパーク 【伤害值360、眩晕值180】

B 蹲弱P（取消）➡强ソウルリフレクト➡EXソウルスパーク 【伤害值142、眩晕值190】

C 斜跳强K➡近距离站立中P➡蹲中P（取消）➡ソウルスパイラル 【伤害值288、眩晕值450】

D 近距离站立中K➡近距离站立强P（取消）➡ソウルスパイラル 【伤害值258、眩晕值405】

E 蹲强P（取消）➡中ソウルスパーク（EXSA取消前冲）➡蹲中P（取消）➡ソウルスパイラル 【伤害值288、眩晕值350】

F 近距离站立强K(取消)➡EXソウルスパーク(EXSA取消前冲)➡2段SA➡前冲➡イリュージョンスパーク 【伤害值538、眩晕值405】

G スライディング➡蹲弱P➡蹲弱K➡蹲中P（取消）➡ソウルスパイラル 【伤害值226、眩晕值320】

A中的蹲弱P可换为蹲中P，但需要目押完成。B为版边限定的连续技，将EXソウルスパーク换为中・强オーラソウルスパーク的话也可在画面中央附近成立。C是没有积蓄超必杀槽时的最大威力连续技。将近距离站立中P→蹲中P换为站立强K的话，虽然伤害值会下降至280，但眩晕值将提高到480。D是近身状态并且需要COUNTER命中方能成立的连续技。想更加稳定的话可以将近距离站立强P换为蹲中P。普通命中时可后接蹲弱P→弱ソウルスパイラル。E的初始技也可以换为蹲中P(取消)→弱ソウルスパーク。F是版边限定的连续技。2段SA需要最速发动才能命中。如果没有复仇槽的话可以在前冲后稍等一下发动近距离站立强P(取消)→ソウルスパイラル。G需要在スライディング持续的后半部分命中对手时成立，主要用于对空时使用。如果觉得目押太难的话，可变为蹲弱P（取消）→弱ソウルスパイラル。

颜色与挑衅

01 不错啊



02 课就上到这吧



03 光有力气是不够的



04 哼哼



05 相信你自己的力量吧



对战技巧

超必杀槽的活用

EX必杀技的主力是出招完全无敌的EX ソウルスパイラル和EX ソウルスルー，前者用于防反后者用于对空。超必杀技オーラソウルスパーク可在命中确认时发动形成连续技，或在有拼招的觉悟时用于对空。由于萝丝的牵制技很容易逼迫对手防御，而ソウルスパーク和ソウルリフレクト在空振时超必杀槽的积蓄量也很多，可以说其超必杀槽是取之不竭的，因此只要出现有利的情况就可以毫不吝惜的使用超必杀槽。

另外，当对手是以飞行道具为主力的角色时，使用弱ソウルリフレクト吸收飞行道具可加快超必杀槽的积蓄，而且每吸收一次飞行道具就可以提升下次所释放的飞行道具的攻击力，因此在多次吸收飞行道具之后，以超必杀技オーラソウルスパーク命中对手才能最大限度的利用这一特点。

◀ 用弱ソウルリフレクト吸收飞行道具后超必杀槽将约增加12%。



▶ 吸收7次飞行道具后飞行道具的威力将增加约35%，可大幅提高超必杀技攻击力。

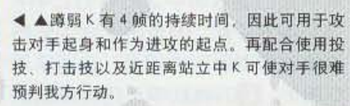
近身～近距离的战术

跳跃接近对手或对手倒地之后，可以用被防御也有1帧有利时间的蹲弱K和投技的二择进行攻击。蹲弱K之后可以接蹲弱P，命中确认后可后接连续技或以投技攻击。对于对手的蹲拆投，可以用第5帧开始对脚下部分打击无敌的近距离站立中K应对。另外，当超必杀槽比较富裕时可以在蹲弱K之后紧接着蹲中P（取消）→弱ソウルスパーク（EXSA取消前冲）的连携，命中时则直接连续技成立，被防御也有1帧的有利时间，可继续展开进攻。蹲弱K→蹲弱P被防御时双方态势均等，可继续通过连打取消发动蹲弱K拉开距离同时维持有利状况，也可以稍微前行后以投技对之。







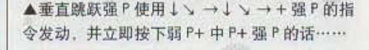


◀▲蹲弱K有4帧的持续时间，因此可用于攻击对手起身和作为进攻的起点。再配合使用投技、打击技以及近距离站立中K可使对手很难预判我方行动。

ソウルスパイラル命中后的起身攻击

近距离弱ソウルスパイラル命中后使对手倒地时，最速向前方跳跃在对手受身时发动斜跳中K，虽然无法与对手的起身重叠，但对手却很难辨别防御方向，而且用于反击的必杀技也大多会在反方向发出。如果对手不受身，则可以同样发动斜跳中K故意空振，并在落地后最速发动垂直跳跃强P与对手的起身重叠，形成安全跳跃，此时对手出招时间在5帧以上的无敌技都可以在落地后进行防御。但在面对达尔希姆、拜森、巴洛克、沙盖特、嘉米、刚拳、塞斯这7位角色时，垂直强P无法重叠，此时需要调整垂直跳跃的时机。上述的战术在面对只有5帧以上的无敌技的对手时，可无视其受身与否积极使用。当蹲中P→ソウルスパイラル的连续技命中后，也可以使用同样的战术动摇对手的防御。中·强ソウルスパイラル的前端命中时，之后的斜跳中K将形成正面（中）和逆向（强）攻击。距离更近的情况下命中时，中ソウルスパイラル之后的斜跳中K将形成正面攻击，强ソウルスパイラル之后的斜跳中K则为逆向攻击。







▲垂直跳跃强P使用↓↘→↓↘→+强P的指令发动，并立即按下弱P+中P+强P的话……

▲只有在对方发动防御可能的无敌技时，会发动奥义イリュージョンスパーク。

投技命中后的战术

ソウルフォール（→orN+弱P+弱K）命中后最速开始SA的蓄力，在对手起身时松开按键可以2段SA进行重叠。被防御时使用前冲取消并拥有1帧的有利，可继续展开近距离进攻，对手起身发动无敌技时则以快退脱离。

ソウルループ（←+弱P+弱K）命中后距离会根据画面的位置发生变化。投技发生过程中持续按住对手侧方向，在稍稍前进后用斜跳中K与对手的起身进行重叠，由于即使发动的时机相同根据不同的状况也将使对手的防御方向发生改变，因此对手很难判断其正确的防御方向。在头部附近进行重叠的话可使对手的反击必杀技在反方向发出，而在落地前进行重叠的话则形成安全跳跃。如果将对手逼至版边时ソウルループ命中的话，双方的距离将比较远，逆向攻击无法成立。ソウルスルー命中后，稍等片刻后前进并根据对手起身的时机使用斜跳中K在其头顶附近进行重叠，时机掌握的好的话可形成逆向攻击，对手发动的必杀技也将在另一侧空振。





▲ソウルフォール命中后，最速空发スライディング接近对手……

▲后方跳跃之后立即发动弱K的话将成为中段技。

06 想封印邪恶之力吗

07 不要骄傲自大



08 疏忽大意是最大的敌人



09 在迷惑什么？



10 你还不行






元 沉静的暗杀者 Gen

人物简介

- 格斗流派
  中国拳法（丧流和忌流）
- 代表国／出身地
  中国
- 生日／血型
  3月10日／O型
- 身高／体重
  166cm／61kg
- 三围
  B106／W75／H80
- 喜欢的东西
  肉包、朗诵唐诗
- 讨厌的东西
  人群
- 特技
  开中药方

元的特征

- 拥有性能迥异的两个流派的拳法
- 跳跃的高度低，跳跃攻击强力
- 普通技不会随距离和跳跃方向发生变化

元拥有性能迥异的两种流派的拳法，可根据不同情况使用，从而达到另对手难辨虚实的效果。其另一个优点是跳跃的高度比较低，对手很难即时作出反应，而且拥有优秀的逆向攻击以及2段跳跃攻击技，能轻松击破对手的防御。如果不能灵活的切换流派的话，进攻手段将变得非常单调，而且应对对手进攻的手段也变得匮乏，是比较难上手的一位角色。

基本战术

远距离时要一边警戒飞行道具等的牵制，一边通过前后移动以及跳跃向中距离靠近。进入到中距离时，保持在丧流的站立中K以及蹲中P的前端能够命中对手的距离，配合SA进行牵制。在使用普通技进行牵制时可取消输入强百连勾，命中时可提高攻击力也可用于应对对手的SA。对手起跳时，中远距离使用丧流的蹲强P或忌流的脊断（空中强K・强K）进行迎击，近距离则使用丧流的强逆泷、垂直・后方跳跃强K或忌流的蹲强K对空。我方跳起进攻时，推荐使用丧流的跳跃中K、以及忌流的跳跃强P或脊断。近距离时以丧流为主，灵活运用蹲弱K、站立中P、强百连勾、投技等进攻。

▶丧流的SA动作为前进一步，因此距离非常长。可在中距离击溃对手的牵制和飞行道具等，使对手形成跪地状态。



◀超必杀槽蓄满时可以用无敌时间长的弱蛇咬叭在近距离对空。

主要技（丧流）

技	解说
站立中K	攻击距离长、攻击判定强，主力牵制技
蹲中P	用于牵制。比站立中K的的攻击距离短些
蹲强P	中远距离的优秀对空技。
斜跳中K	攻击距离长，可形成逆向攻击。优秀的跳跃攻击
垂直跳跃强K	拥有斜上方向的攻击判定，近距离对空的最佳选择
强百连勾	近身~近距离时可与普通技连接的必杀技
强逆泷	提早发动的话可用于对空。也用于连续技中

主要技（忌流）

技	解说
蹲中P	主要使用于近距离时后接蛇穿
蹲强K	上方向攻击判定强，用于近距离对空
斜跳中K	后脚的攻击判定强，非常容易形成逆向攻击
斜跳强P	下方向的攻击判定强，可击溃普通的对空技
脊断	正面跳起进攻时的主力，也多用于空对空
强・EX蛇穿	强用于连续技和蹭血，EX用于应对飞行道具
EX徨牙	上升过程中完全无敌，用于回避对手的进攻

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K（丧流）➡蹲弱P（丧流）➡站立中P（丧流）（取消）➡中百连勾
【伤害值202、眩晕值272】

B 站立强P（丧流）（取消）➡强逆泷
【伤害值231、眩晕值229】

C 站立中K（丧流）（取消）➡强惨影➡绝影
【伤害值640、眩晕值100】

D 脊断➡龙咬叭
【伤害值429、眩晕值250】

E 跳跃中K（丧流）➡站立中P（丧流）（取消）➡强百连勾➡站立中K（丧流）（取消）➡强百连勾
【伤害值281、眩晕值382】

F 脊断➡蹲中P（忌流）（取消）➡强蛇穿
【伤害值334、眩晕值505】

G 跳跃中K（忌流）➡站立弱P（忌流）➡蹲弱K（忌流）➡强惨影➡强逆泷
【伤害值415、眩晕值262】

A的站立中P需要目押，虽然比较难但如果被防御可立即取消强百连勾的连打，能确保有利态势。**B**基本用于SA使对手形成跪地状态时。如果不善于用强逆泷进行追击的话，可直接用EX逆泷。**C**的攻击力高，可用于对手出现较大破绽或强百连勾命中之后等站立中K可命中对手时。**D**是用于空中使用脊断命中对手时的追击，也可换为蛇咬叭。**E**的跳跃中K的打点较高时，落地后的距离接近近身状态时也可从逆向成立。此时需要立即中止强百连勾的连打并前进一段距离后发动站立中K。有足够的超必杀槽时也可以在站立中K之后连接**C**的连续技。**F**在面对特定的角色时，脊断之后夹杂站立中P（丧流）并目押发动蹲中P（忌流）也能够成立。**G**的蹲弱K使对手浮空后要立即切换流派。

颜色与挑衅



01 要不要让你几招？



02 浪费时间



03 哼



04 可笑



05 不错的眼神

对战技巧

超必杀槽的活用

元的超必杀槽基本要保留给攻击力高的超必杀技强惨影，惨影可以在反击和连续技等情况下确定命中，使用机会比较多。此外也推荐使用EX徨牙，出招时完全无敌可用于被对手起身攻击时的回避。由于元基本使用普通技取消发动强百连勾或强蛇穿的战术进攻，因此只要接近对手就可以立即积蓄超必杀槽。远距离时则可以在安全的情况下空发百连勾积蓄超必杀槽。



◀也有的招式只能用强惨影进行反击，因此当超必杀槽蓄满时会对对手产生很大的压力。

丧流的特点与战术

丧流中的普通技可以进行取消，命中后可以目押连接，性能方面与其他角色相同。必杀技也能很容易的用于连续技中，近身～近距离时推荐以丧流为中心进行牵制。另外，丧流的另一个特点是SA的攻击距离比忌流的SA远些。

中距离时，攻击距离长的站立中K后接强百连勾的连携十分强力，命中时的攻击力高，也可应对对手的SA。如果觉得连接强百连勾太难的话，也可以换为蹲中P。保持在站立中K的前端可以命中对手的距离，当对手跳起时则以蹲强P迎击。

近身时以蹲弱K→蹲弱P的连携为基本，命中时连接A的连续技，被防御时以投技进攻。如果对手以蹲拆投或快退战术来应对以上连携时，可以在前进中发动站立中P。地面命中时目押发动站立中K（取消）→强百连勾。对于某些角色站立中P无法命中，可换为站立中K。对于以跳跃进行回避的对手，在蹲弱P之后最速连接站立中P的话可确定命中。

另外，由于元的跳点较低，因此可以在连携的途中用斜跳中K进攻。落地后可以用近身时的连携进攻，也可以无论命中与否都发动连续技E，此时如果被防御则到站立中P（取消）→强百连勾停止，如果命中则继续完成连续技。如果被防御也有5帧的有利，之后可以站立中K进行牵制或再次跳起进攻。

除了蹲弱P→蹲弱P的连携外，其他连携都无法使对手形成连续防御，因此要注意防御对手的反击无敌技或以垂直跳跃中K应对对手的投技必杀技。



▲近身状态时蹲弱K→蹲弱P×2的连携被对手防御时起跳的话……



▲根据发动跳跃中K的时机不同可形成正面或逆向攻击。

忌流的特点与战术

忌流的特点是移动速度快，跳跃的距离长。普通技多半具备浮空效果或2段攻击等鲜明个性，而且基本上命中对手时也处于不利的态势。但忌流的跳跃攻击则有着飞行距离远且强力的优点，因此使用元时基本以丧流为主，当出现能发挥忌流的优点的情况时再切换至忌流。

中距离跳起时，灵活运用脊断的1发和2发进行攻击可有效的动摇对手的防御。对手使用普通技进行对空时则以下方向攻击判定强的跳跃强P应对。利用以上的跳跃攻击手段接近对手后，立即切换为丧流是最为合理的战法，但也可以在落地时发动连续技F，即使被对手防御也可以蹭血并积蓄超必杀槽。虽然会有3帧的不利，但好在距离较远基本不会受到反击。

但要注意的是，强蛇穿的第1发被对手站防时第2发会被对手的无敌技反击，因此在面对无敌技性能优秀的角色时可换为可形成连续防御的弱蛇穿。蛇穿被防御时比较稳妥的战术是立即切换为丧流并根据对手的行动调整战术，但也可用中段技站立中P、蹲中P（取消）→蛇穿的连携、跳跃中K的逆向攻击等手段进行奇袭。此外，EX徨牙从出招到触碰墙壁之前均为完全无敌状态，因此是用于摆脱起身攻击或版边压制的优秀防御手段。



◀倒地时可立即切换为忌流并同时开始↓蓄力。



▶在被对手起身攻击时使用EX徨牙脱离，派生技毫无疑问为徨牙・急停止。

对手倒地后的起身攻击

投技囚掠（→orN+弱P+弱K）命中后，再稍等片刻后前冲，以正面攻击的跳跃中K（丧流）和逆向攻击的跳跃中K（忌流）进行二择，为了尽量不被对手识破，可以在前冲过程中完成流派的切换。封前（←+弱P+弱K）命中后，稍等片刻后发动斜跳中K（丧流），对手会很难判断防御方向，对于不同的角色可对跳跃位置进行微调整。逆泷在全数命中对手后，如果对手受身的话则最速前方跳跃发动脊断可命中对手的快退，而连续按2次强K的话可在落地后以站立强K（忌流）命中对手。如果对手没有受身，那么在稍等片刻后起跳以跳跃中K（丧流）攻击对手的逆向。



◀丧流的囚掠命中后稍等一下后前冲，前冲过程中切换为忌流。



▶跳跃中K逆向命中，落地后立即返回丧流并发动连续技。

06 我这双生拳你是无法看破的！



07 我的拳法变换自如



08 尽管来吧



09 只有这点能耐吗



10 只有嘴上功夫厉害！



嘉米 Gammy

杀人蜂的一击

人物简介

●格斗流派
不明
●代表国／出身地
英国
●生日／血型
1月6日／B型
●身高／体重
164cm／46kg
●三围
B86／W57／H88
●喜欢的东西
猫
●讨厌的东西
不开心时所看到的一切
●特技
飞刀

スパイラルアロー和フーリガンコンビネーション的中距离奇袭，以及组合キャノンストライク的近距离进攻都很强。防御方面也拥有用于防反和对空的キャノンスパイク，命中时还可以用EXSA取消后进行追击。但在面对持有飞行道具的角色时，由于EX必杀技的使用频率增加，超必杀槽的合理使用变得困难。

嘉米的特征

●使用必杀技的进攻很强，擅长近・中距离作战
●性能优秀的キャノンスパイク可以用于多种情况中
●很难接近持有飞行道具的对手

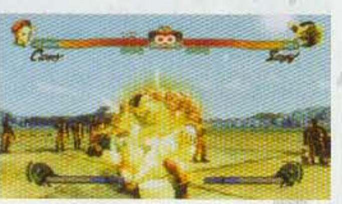
基本战术

由于嘉米的近距离进攻很强，因此首先要以远距离站立中K以及蹲中K进行牵制的同时，一点一点前进缩短与对手间的距离。如果处于上述牵制技无法命中的距离，可以根据前端能命中的距离使用弱～强スパイラルアロー，再配合使用中・强フーリガンコンビネーション后的派生技フェイタルレッグツイスター。接近对手后以蹲弱K和投技的二择展开进攻。跳起进攻时则以斜跳强P、斜跳强K以及强・EXキャノンストライク为主。跳起之后立即发动强・EXキャノンストライク的话即便被防御也可继续进攻，可灵活运用。对手跳起时就以近・远距离站立强K或强キャノンスパイク迎击。



▶使用キャノンスパイク时要选择攻击力高的强キャノンスパイク，用于对空和防反时要利用其出招时的无敌时间。

◀使用EXスパイラルアロー以及高轨道的中・EXフーリガンコンビネーション可以在回避飞行道具的同时攻击对手。



主要技

技	解说
近距离站立强K	正上方攻击判定强，用于对手企图攻击我方逆向时的对空
远距离站立中K	用于近距离的牵制。被防御时破绽小，攻击判定广
远距离站立强K	随然攻击距离有点短，但攻击判定强。也用于中远距离的对空
蹲弱K	出招最快的普通技，可用于多种情况中
蹲中K	用于牵制和反击，虽然攻击距离短，但被攻击判定小
蹲强P	命中时非常有利，多用于起身攻击
斜跳弱K	可对特定角色形成逆向攻击。低打点时可接连续技
斜跳强P	攻击判定对下方向强。用于近距离的跳起攻击
斜跳强K	攻击距离长的跳跃攻击，用于双方距离较远时
スパイラルアロー	中远距离的牵制技。EX用于应对飞行道具
强キャノンスパイク	出招时有无敌时间，可用于对空、防反或连续技中
强・EXキャノンストライク	与跳跃攻击配合使用，可用于近距离控制对手的行动
中・强・EXフーリガンコンビネーション	用于中・远距离的奇袭。派生技主要使用フェイタルレッグツイスター

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K➡蹲弱P➡蹲弱K（取消）➡强スパイラルアロー
【伤害值163、眩晕值266】

B 跳跃强P➡近距离站立强P（取消）➡强キャノンスパイク➡（EXSA取消前冲）➡强キャノンスパイク
【伤害值425、眩晕值700】

C 中スパイラルアロー➡强キャノンスパイク
【伤害值270、眩晕值350】

D 蹲强P➡蹲中K（取消）➡强スパイラルアロー
【伤害值287、眩晕值444】

E EXキャノンストライク➡强キャノンストライク➡近距离站立强P（取消）➡强キャノンスパイク
【伤害值335、眩晕值500】

F 强キャノンストライク➡近距离站立强P（取消）➡强スパイラルアロー（超必杀技取消）➡强スピンドライブスマッシャー
【伤害值514、眩晕值380】

G 强キャノンスパイク（EXSA取消快退）➡ジャイロドライブスマッシャー
【伤害值486、眩晕值200】

A需要在第3发的蹲弱K时目押连接并取消。**B**的伤害值和眩晕值都很高，可用于预判对手发动飞行道具或想致对手于眩晕状态时。**C**需要在对手背向版边以スパイラルアロー的前端命中、或者スパイラルアロー持续的后半部分在近身状态命中对手时成立。**D**可以将蹲强P换为蹲中P，但此时需要COUNTER命中时才能成立。**E**的キャノンストライク需要在跳起后立即发动。可以直接输入从EXキャノンストライク至强キャノンストライク的指令，命中确认后完成之后的连续技。**F**也需要在跳起后立即发动キャノンストライク才能够成立。强スピンドライブスマッシャー的超必杀技取消只需要在强スパイラルアロー的指令之后继续输入↓↘→＋强K的指令即可。**G**强キャノンストライク在地面命中时之后的所有指令必须最速发动才能成立。

颜色与挑衅

01 来吧



02 我不会手软



03 没劲



04 级别真低



05 无聊啊



对战技巧

超必杀槽的活用

嘉米的超必杀槽主要用于可进行防反和对空的强キャノンスパイク之后的EXSA取消，命中时可在前冲后继续进行追击，被防御时则可展开下轮攻势。EX必杀技方面则主要是用于应对飞行道具的EXスパイラルアロー和EXフーリガンコンビネーション，以及用于近距离进攻的EXキャノンストライク。嘉米的必杀技槽可在近・中距离作战时自然的积蓄，远距离时则可以通过反复后跳空发キャノンストライク快速积蓄。

近身～近距离的战术

由于嘉米能够攻破对手蹲防的办法只有投技，因此投技的发动时机就变得格外重要。近身时可以使用可形成连续防御的蹲弱K→蹲弱P的连携进攻，命中时可直接衔接连续技，被防御时则稍微前行后使用投技。

对于使用蹲拆投战术的对手，则可以用跳跃后立即发动强・EXキャノンストライク的方法应对。如果在蹲弱K或蹲弱P之后最速发动的话，可以在回避蹲拆投所发出的打击技的同时命中对手，命中后可后接连续技。即便EXキャノンストライク被防御，也可以在落地后迅速发动蹲弱K使对手形成连续防御，之后可再次跳跃发动强・EXキャノンストライク或者前行后施以投技。如果对手发动打击技则可能击溃キャノンストライク或形成拼招，这种情况下则可换为蹲中P，COUNTER命中的话可后接蹲中K（取消）→强スパイラルアロー的连续技。

对于以跳跃进行回避的对手，在蹲弱K→蹲弱P之后发动远距离站立弱K能有效抑制。由于对手无法跳跃，因此在命中后可以后接蹲弱K（取消）→强スパイラルアロー的连续技。对手以快退进行回避时，则可以用中・强フーリガンコンビネーション之后的派生技フェイタルレッグツイスター对之。

通过以上战术成功抑制对手的行动之后，投技的命中率将会大幅提高。




▲2段SA之后可以最速前冲。

▲被防御时以蹲弱K、投技或キャノンストライク等进攻。




▲对手使用蹲拆投技巧的话EXキャノンストライク是非常有效的应对方法。

▲命中时机掌握的好的话可以在前行后以蹲强P或蹲弱K追击。

キャノンスパイク命中后的连携

强キャノンスパイク命中后我方先动，因此可继续展开进攻。这里推荐最速发动强フーリガンコンビネーション以派生技フェイタルレッグツイスター与对手的起身重叠。如果对手受身后采取防御或跳跃的行动将会命中，如果被对手的快退所回避时也可以在落地后立即发动蹲弱K或投技命中。

此外，使用强スパイラルアロー攻击受身后的对手也非常强力，此时需要稍等片刻后发动，以招式的后半部分与对手的起身进行重叠。命中受身后的对手时可以用强キャノンスパイク追击，被防御时则双方态势均等。被防御之后可使用EXSA取消强キャノンスパイク、跳跃之后立即发动キャノンストライク、投技等进行攻击。另外，如果对手不进行受身的话，虽然フェイタルレッグツイスター会空振，但由于没有破绽因此可立即展开进攻。




▲即使フェイタルレッグツイスター被对手的快退回避……

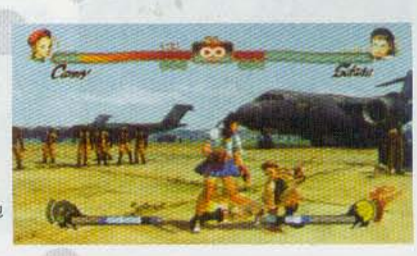
▲也可以用投技命中快退之后的硬直。投技后再发动新一轮攻势。

投技命中之后的战术

フーリガンスープレックス（→orN+弱P+弱K）命中后，前冲接近对手使用蹲弱K和投技的二择进攻。如果对手使用蹲拆投的话，可用跳跃后立即发动キャノンストライク的战术对之。フランケンシュタイナー（←+弱P+弱K）或フェイタルレッグツイスター命中之后，最速空发蹲强K之后发动中スパイラルアロー的话，可正好以持续的后半部分与对手的起身重叠。命中时可用强キャノンスパイク或弱スピンドライブスマッシャー追击，被防御时双方态势均等不会遭到反击。也可以以前面的战术作为埋伏，在空发蹲强K之后前冲接近对手突发投技，或者跳起后立即发动キャノンストライク进攻。

跳跃攻击的二择

在逆向攻击斜跳弱K命中对手后，发动蹲弱K可连续命中的角色有布兰卡、本田、春丽、鲁法斯、维加、樱、飞龙、嘉米、刚拳9人。在面对这些角色时，跳起后发动キャノンストライク进行攻击效果显著。如果对手想防御斜跳弱K的逆向攻击则将被キャノンストライク在正面命中，此二择可用于对手起身或受身时。



▶跳起后也可以不发动弱K，而是在落地后以下段技蹲弱K起始的连续技进攻。


06 呼吸不要乱


07 就这点本事吗


08 太令人失望了


09 立即消灭


10 和预料的一样

飞龙 怒涛之连击 Fei-Long

人物简介

- 格斗流派
  功夫
- 代表国／出身地
  中国（香港）
- 生日／血型
  4月23日／O型
- 身高／体重
  172cm ／ 60kg
- 三围
  B108 ／ W76 ／ H80
- 喜欢的东西
  功夫、自我主张
- 讨厌的东西
  无气力、无感动、无关心
- 特技
  动作场面的独自演出

飞龙的特征

- 虽然没有飞行道具，但拥有众多攻击距离长的招式
- 拥有多个简单而又具有威力的连续技
- 奥义的性能较低，不容易命中

飞龙的行动迅速，擅长以凶狠的连续攻击一气接近对手。虽然没有飞行道具，但拥有对飞行道具无敌的EX烈空脚，因此基本上也不吃亏。飞龙的另一个优点是SA的攻击距离长，利用前冲取消后命中或被防御后比较有利。他的缺点是奥义的性能比较低，能派上用场的情况不多。

基本战术

保持在蹲强P以及弱烈火拳的前端可以命中对手的距离，当对手出现破绽时以烈火拳或烈空脚进行攻击。烈火拳命中时追加输入可3发连续命中。对于对手的牵制，使用远距离站立强P、蹲中P、蹲强P等能轻松击溃。对手跳起进攻时，用可使使对手倒地的中·强炽炎脚进行迎击是最佳选择，也可用指令简单攻击判定范围广的站立强K对空。对于对手的飞行道具，可以用对飞行道具无敌的EX烈空脚应对。另外，中距离时也可以使用攻击距离长的SA进行牵制，取消后前冲也可一气接近对手。近身～近距离时蹲弱K起始的连携和投技的二择是进攻的基本。我方跳起进攻时则以下方向判定强并可形成逆向攻击的跳跃中K为主力。



▶ 较远的距离发动烈空脚将成为对手SA的目标，因此不能多用。最低也要在可2发命中的距离使用。

◀ 在前端可以命中对手的距离发动烈火拳，虽然这招的破绽大，但由于距离远而不易遭反击。



主要技

技	解说
近距离站立中P	主要用于逆向攻击的连携。被防御时也有有利时间
远距离站立强P	攻击判定强，攻击距离长。作为牵制技使用
近·远距离站立强K	具有上方向攻击判定，用于对空
蹲弱P	攻击距离长，用于近距离的连携以及连续技中
蹲弱K	近距离的主力技。与投技形成基本的二择
蹲强P	攻击距离最长的普通技。但破绽非常大，不可多用
斜跳中K	可进行逆向攻击的跳跃技。跳起进攻时的主力技
直下落踵	中段技。与其他连携配合使用可攻破对手的防御
烈火拳	多用于牵制以及连续技中。破绽较大，要注意使用的时机
炽炎脚	用于防反和对空
烈空脚	可用于接近对手或回避对手进攻的手段
转身	出招速度迟缓，但命中后可后接连续技

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K ➡ 蹲弱P×2（取消）➡ 强烈火拳 ×3
【伤害值192、眩晕值230】

B 近距离站立中P ➡ 蹲中P（超必杀技取消）➡ 烈火真拳
【伤害值455、眩晕值200】

C 近距离站立中P（取消）➡ 强烈空脚 ➡ 近距离站立弱P×2 ➡ 蹲弱P（取消）➡ 强烈火拳 ×3
【伤害值345、眩晕值415】

D 中炽炎脚（EXSA取消前冲）➡ 强烈空脚
【伤害值280、眩晕值350】

E 转身 ➡ 近距离站立强K（超必杀技取消）➡ 烈火真拳
【伤害值520、眩晕值200】

F ｛近距离站立强P（取消）➡ 强烈空脚｝× ∞
【伤害值∞、眩晕值∞】

A是以下段技起始的连续技，如果不能目押连接蹲弱P的话则无法进行取消。**B**在近距离站立中P命中确认后成立，但如果是以逆向攻击为起点开始时，蹲中P无法命中隆、肯、樱和弹4人。**C**只有在面对春丽、桑吉尔夫、沙盖特、萝丝和嘉米时才能成立，如果省略其中的站立中P则可对全角色命中。近距离站立弱P需要目押连接。也可以将强烈空脚命中之后换为近距离站立强P→强烈火拳×3or强炽炎脚。另外，如果蓄满足够的超必杀槽时，也可以在近距离站立弱P×2之后以蹲中P（超必杀技取消）→烈火真拳进行终结。当对手是桑吉尔夫时，转身命中或SA命中的跪地状态等对手后仰时使用近距离站立中P命中对手的话，之后的强烈空脚将无法命中。**D**是伤害值和眩晕值都非常高的优秀连续技。但是在面对春丽、拜森、绯红毒蛇、樱、元、嘉米、刚拳几位角色时，强烈空脚的第3段无法命中。**E**在转身命中后发动的简单而高威力的连续技。当没有充裕的超必杀槽时也可以换作近距离站立前强P→强烈火拳×3or强炽炎脚。**F**是只有面对亚伯和塞斯时才能成立的连续技。塞斯在命中3组之后（伤害值548、眩晕值810）、亚伯在命中7组之后（伤害值701、眩晕值1050）可确定进入眩晕状态。

颜色与挑衅

01 嚎～～！！



02 功夫不到家啊



03 哼，怎么了！



04 仅此而已吗！



05 无聊……

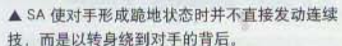


对战技巧

超必杀槽的活用

由于超必杀技烈火真拳可轻松用于连续技中，因此飞龙的超必杀槽基本用于蓄满后发动超必杀技。但在面对拥有飞行道具的角色时，则需要合理的用于对飞行道具无敌技EX烈空脚。超必杀槽的积蓄以空发弱炽炎脚的效率最高，具体用法是在烈火拳3发命中将对手吹飞时可安全的空发一次弱炽炎脚，而烈火真拳命中后可空发2次弱炽炎脚。

另外，转身在命中后超必杀槽的增加量也比较可观，因此可以在SA诱发的跪地状态等确定可以命中的情况下积极的使用转身。

▲SA使对手形成跪地状态时并不直接发动连续技，而是以转身绕到对手的背后。



▲转身之后再发动连续技，可多积蓄一点超必杀槽。

倒地之后的起身攻击

袭首刈（→ orN+弱P+弱K）命中之后，最速前方跳跃并空发跳跃攻击后落地的同时发动蹲弱K则刚好与对手的起身重叠。如果此时对手在版边时，由于落地后处于对手的背后，因此还能起到混乱对手防御效果。

袭首刈命中后以上述方法所发动的蹲弱K与投技（包含转身）的二择来攻击对手的起身。另外，蹲强K命中使对手倒地时也可以利用与上述基本相同的方法来攻击对手的起身，只不过需要在起跳后不发动任何空中攻击而落地。

天升头碎脚（←＋弱P+弱K）命中后，稍等片刻后起跳发动斜跳中K可对刚起身的对手形成逆向攻击。天升头碎脚命中之后最速发动蹲中K（空振）→斜跳中K可与对手的起身重叠。另外，也可以在该投技命中后稍稍前行后发动直下落踵，可越过对手绕到其背后（部分角色除外）。此外，版边使用烈火拳的第3发或烈火真拳命中对手时，也可以用斜跳中K攻击对手的逆向。





◀▲袭首刈命中之后，最速发动前方跳跃攻击落地后以蹲弱K和投技的二择攻击对手。对手使用无敌技进行反击时，则以防御或快退应对，并对其破绽进行反击。

斜跳中K逆向攻击后的进攻

逆向攻击的斜跳中K之后推荐在落地后使用近距离站立中P。命中时将有7帧的有利时间，可目押连接蹲弱P之后取消发动强烈火拳形成连续技。但是这套连续技在面对隆、肯、本田、维加、绯红毒蛇、樱、弹、元、豪鬼时无法成立，因此在面对这些角色时可在近距离站立中P之后目押发动弱・EX烈火拳。

另一方面，如果近距离站立中P被对手防御，我方将有3帧的有利时间，此时可最速发动蹲中P或蹲强K进行攻击，无论对手发动打击技还是跳跃都会命中。蹲中P的情况时，命中时将有5帧的有利时间，最速发动弱・EX烈火拳的话可击溃对手无敌技以外的打击技以及跳跃。而被防御时也有2帧的有利，此时发动弱烈火拳利用其牵制性能调整与对手的距离。蹲强K的情况时，由于命中可使对手倒地，使起身的逆向攻击成为可能。除了上述攻击方式之外，还可以配合使用具有破甲属性的强烈空脚。



▲发动近距离站立中P，命中确认之后发动弱・EX烈火拳……



▲无需取消也能连接成立，第2发开始以攻击力高的强P发动。



▲逆向攻击的斜跳中K被对手防御后，落地立即发动近距离站立弱P可形成连续防御。



▲取消后发动转身可攻破对手无敌技以外的打击技。

利用烈空脚的回避方法

烈空脚发动后不仅出招时完全无敌，而且移动距离还很长。因此烈空脚不仅能用于进攻，还可作为回避手段来使用，例如用于被对手压制于版边时的脱离或被对手起身攻击时的通过最速发动进行反击。当对手以打击技和投技的二择攻击我方时，也可以使用烈空脚来摆脱不利，即使被防御破绽也非常小。另外，在以上情况时，应该使用破绽小移动距离远的强・EX烈空脚。



▲对于对手的逆向攻击可使用最速发动强・EX烈空脚应对。



▲烈空脚的无敌时间可回避对手的攻击，同时能够与对手拉开距离。













豪鬼 极致拳者 Gouki

人物简介

- 格斗流派
  不明
- 代表国／出身地
  日本
- 生日／血型
  不明／不明
- 身高／体重
  178cm／80kg
- 三围
  B118／W84／H86
- 喜欢的东西
  不明
- 讨厌的东西
  不明
- 特技
  不明

豪鬼的各种飞行道具性能优越，单凭远距离的牵制就能使对手很难接近。中距离以远距离站立强K为中心的牵制技也非常强，近距离更是有以弱攻击起始的强力连续技，可以说在什么位置都能占据进攻优势。再加上阿修罗闪空的脱出能力以及升龙拳的对空性能，使得豪鬼在防守方面也非常稳定。其惟一的缺点就是体力非常少。

豪鬼的特征

- 中远距离的牵制非常强，使对手很难接近。
- 用于防守的阿修罗闪空及升龙拳可从对手的攻势中脱离
- 体力和晕眩值都非常少，都是除了塞斯之外少的

基本战术

中远距离以豪波动拳、斩空波动拳、灼热波动拳牵制对手，不让其靠近。对于没有飞行道具的角色，可以多用破绽小的豪波动拳和斩空波动拳，对手如果拥有飞行道具的话，则多用命中次数多的强灼热波动拳。中距离时则使用攻击距离长并且是2段攻击的远距离站立强K、出招快破绽小的蹲中K、命中时可使对手倒地的蹲强K进行牵制，对手起跳时则以强升龙拳迎击。根据情况也可以使用蹲强P来对空。我方发起跳跃进攻时则以斜跳强K为主，想攻击对手逆向时则使用斜跳中K，再加上投技以及百鬼袭派生的投技，可轻松攻破对手的防御。



▶ 豪鬼的体力非常少，因此在被对手猛攻时可即时使用阿修罗闪空回避，并重新调整为有利于我方的距离。



◀ EX斩空波动拳在这个高度发动最理想，不仅能命中对手的普通对空技以及下段技，还能形成连续技。

主要技

技	解说
近距离站立强P	出招迅速，适合用于连续技中
远距离站立强K	攻击距离长的2段技，作为牵制技使用，命中后接连续技
蹲弱K	用于连续技的起始技以及近距离的防反
蹲强P	用于连续技中，也适用与对空
蹲强K	攻击距离长的下段技。命中后对手倒地
斜跳强K	横方向的攻击判定范围广，跳跃攻击的主力技
豪波动拳	弱～强弹速发生变化，作为牵制技使用
弱・强灼热波动拳	用于牵制的飞行道具。弱的破绽小，强的命中次数为3次
斩空波动拳	可在空中发动的飞行道具，主要用于牵制和抑制对手行动
豪升龙拳	主力对空技。也用于防反和连续技中
百鬼袭	可派生出多种派生技，主要用于攻击对手的起身
阿修罗闪空	以无敌状态向前方或后方移动，主要作为回避手段使用

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K➡蹲弱P➡强豪升龙拳
【伤害值202、眩晕值260】

B 远距离站立强K➡蹲弱K（取消）➡弱龙卷斩空脚➡强豪升龙拳
【伤害值319、眩晕值470】

C 百鬼豪刃➡近距离站立强P（取消）➡弱龙卷斩空脚➡强豪升龙拳
【伤害值359、眩晕值520】

D 斜跳强K➡近距离站立强P（取消）➡EX龙卷斩空脚
【伤害值360、眩晕值600】

E 蹲中K（取消）➡EX豪波动拳（EXSA取消前冲）➡强豪升龙拳
【伤害值278、眩晕值380】

F 3段SA➡前冲or快退➡真・瞬狱杀
【伤害值564、眩晕值200】

G 斜跳强K➡蹲强P（取消）➡强豪波动拳（EXSA取消前冲）➡近距离站立强P（取消）➡弱龙卷斩空脚➡弱豪升龙拳（EXSA取消前冲）➡强灼热波动拳
【伤害值485、眩晕值860】

A 蹲弱K命中站立状态的对手时可将强豪升龙拳换为蹲中P→弱龙卷斩空脚→强豪升龙拳，伤害值和眩晕值将分别提高至269和370。**B** 远距离站立强K命中后如果双方距离较远，蹲弱K无法命中。近距离时蹲弱K还可以换为近距离站立强P或蹲中P。另外，在面对部分角色时远距离站立强K→远距站立弱P可通过目押进行多次连接。**C** 是由百鬼豪刃起始的基本连续技。**D** 中EX龙卷斩空脚根据命中时双方的距离不同，命中后对手吹飞的左右方向将发生变化。当对手被吹飞至版边时还可以用强毫升龙拳进行追击，伤害值和眩晕值将分别提高至437和670。**E** 的连续技需要全部最速进行连接。如果对手背对版边时，则无需EXSA取消也能够使强豪升龙拳命中。**F** 是融入奥义真・瞬狱杀的连续技。**G** 虽然要消耗全部的超必杀槽，但眩晕值非常高。整套连续技基本需要最速进行连续。其中的蹲强P使对手陷入站立状态为要点，如若不然则途中的弱龙卷斩空脚无法命中。

颜色与挑衅

01 消失吧



02 你赢不了的



03 挨我一击试试



04 让你看看真正的一击



05 来打到我吧！



对战技巧

超必杀槽的活用

豪鬼的超必杀槽基本用于命中确认简单的强豪升龙拳之后的EXSA取消上，但其各种强力EX必杀技也不容忽视，可根据具体情况使用。远距离时的突袭可用EX百鬼袭、近距离控制对手的行动以及应对普通对空技则使用EX斩空波动拳。超必杀技瞬狱杀虽然发动速度快，但由于攻击力较低而且只能用于SA使对手跪地后形成连续技，因此实际能命中的机会不多。因此与其花精力蓄满超必杀槽到不如用于各种EX必杀技或组合EXSA的连续技中，来确实的削减对手的体力。另外，豪鬼的超必杀槽可以通过远距离各种飞行道具的牵制而自然的积蓄，如果想更快更有效的积蓄超必杀槽，则可以在对手倒地时空发弱豪升龙拳。

百鬼袭派生技的性能以及倒地后的起身攻击

百鬼豪冲空振时的破绽非常小，因此可以在落地后以投技和蹲弱K的二择进攻。可以在百鬼豪冲出招的瞬间输入蹲弱K的指令，这样当百鬼豪冲被防御时之后的蹲弱K会使对手形成连续防御。也可以在百鬼豪冲落地之前输入豪升龙拳的指令，如果百鬼豪冲被防御或命中时则不会发动任何动作，如果百鬼豪冲空振的话则将会在落地后发动豪升龙拳，而强豪升龙拳如果被防御还可以用EXSA取消来减少其破绽。百鬼豪冲使对手倒地时，可以在快退之后再次发动弱百鬼袭，以其派生技攻击对手的起身。而如果以中百鬼袭派生百鬼豪冲的战法，则可以在对手的背后落地，此时合理运用打击技、投技以及无敌技豪升龙拳的话，可在成功动摇对手防御方向的同时展开进攻。

百鬼豪碎可以在空中投中地面防御的对手，因此在对手对百鬼豪刃以及百鬼豪冲形成防御意识时使用很容易命中。百鬼豪碎命中之后，立即前冲后稍等片刻以弱百鬼袭的派生技百鬼豪刃和百鬼豪碎展开进攻。也可以在前冲后最速发动弱・中百鬼袭派生百鬼豪冲进行攻击，弱百鬼袭发动时为对手正面、中百鬼袭发动则在对手背后落地，并处于先动优势可展开打击技和投技的二择进攻。此外，前冲后前方跳跃并在上升过程中发动弱豪波动拳，则可以以豪波动拳与对手的起身进行重叠，命中的话可衔接连续技，被防御的话落地后以打击技和投技的二择进攻，或者重新调整距离。

百鬼豪刃虽然对前方的攻击判定弱、不适合用于空对空，但如果在对手的头顶附近发动的话则能够击溃对手的普通技对空或无敌技，或者使其空振。另外，根据发招的时机还能够形成逆向攻击，命中后可连接连续技，被防御也可以展开打击技和投技的二择等，因此可以说是百鬼袭的派生技中最好用的一招。



▲对于使用蹲拆投战术的对手，可用蹲中P应对形成COUNTER命中。



▲命中后连接远距离站立强K，之后再连接连续技。

投技命中后的战术

豪冲波（→orN+弱P+弱K）命中之后，向前方跳跃并在顶点附近发动强斩空波动拳，落地的同时以强百鬼袭接近对手。此时可以在强百鬼袭的顶点附近发动百鬼豪刃，也可以在接近后发动百鬼豪冲或百鬼豪碎，该战术能够轻松击溃对手的防御。另外，也可以在投技命中后最速空发远距离站立强K，紧接着向前方跳起形成安全跳跃。如果在版边附近将对手投倒，在前方跳跃或垂直跳跃到达顶点之前发动弱斩空波动拳，可以刚好与对手的起身进行重叠。此时如果在空中按住强P（或双P键），落地后通过松开按键的方式发动强・EX灼热波动拳。如果对手发动无敌技的话，由于弱斩空波动拳还残留在画面中因此不会发动强・EX灼热波动拳并可以进行防御；如果弱斩空波动拳被防御或者命中，则之后的强・EX灼热波动拳可形成连续防御或连续命中。朱裂破（←+弱P+弱K）命中之后，最速发动弱百鬼袭的派生技与对手的起身进行重叠。也可以最速发动前跳中K攻击对手的逆向。







◀▲百鬼豪冲被防御的话也是豪鬼有利，空振的话则基本没有破绽。百鬼豪刃则能够击溃对手的快速，还能够使对手的最速发动的无敌技造成空振。

真・瞬狱杀的特殊输入法

奥义真・瞬狱杀的指令为弱P・弱P・←・弱K・强P比较复杂，其实弱P可以通过蹲弱P来发动，之后弱P以外的按键只需要同时按下就可以发动。也就是说，蹲弱P×2空振之后，迅速输入←+弱K+强P即可。另外也可以利用普通技同时按下时的优先顺序，使用更加特殊的输入方法来发动真・瞬狱杀。例如，想要以真・瞬狱杀进行对空时，可以在对手跳起接近时同时输入2次↓+弱P+中K紧接着输入←+弱K+强P指令，这样发动的真・瞬狱杀会在蹲中K之后发动，而姿势较低的蹲中K可以回避对手的跳跃攻击。另外，同时输入2次→+弱P+中P指令后输入←+弱K+强P指令，则会在头盖破杀（→+中P）出招空振取消之后发动真・瞬狱杀。



▲对手发动SA时，我方可故意以蹲强K对其进行攻击……



▲在确认蹲强K被对手的SA抵御后取消发动真・瞬狱杀可确定命中对手。



06 吾在此达到极致



07 消失吧！



08 没气势了吗



09 可笑之极



10 不如婴孩！

刚拳 师父如岩 Gouken



人物简介

- 格斗流派
  以暗杀拳衍生而来的格斗术
- 代表国／出身地
  日本
- 生日／血型
  不明／不明
- 身高／体重
  185cm ／ 90kg
- 三围
  B125 ／ W95 ／ H90
- 喜欢的东西
  米粉团
- 讨厌的东西
  蚊子
- 特技
  钓鱼

刚拳的连续技的伤害值和眩晕值都比较高，而且超必杀技禁じ手 · 升龙拳和奥义真 · 升龙拳都能够轻松融入连续技中，其两个普通投技由于发招的速度不同，因此很难被对手拆投。刚拳的缺点在于普通技的攻击距离比其他角色要短，而且被防御时也多为双方态势均等或我方不利，因此很难形成有利的连携，使其缺乏近 · 中距离的攻击手段。

刚拳的特征

- 连续技威力大，一次机会可以消耗对手大量体力
- 2 种普通投的发招速度不同，对手很难拆投
- 普通技性能低下，近 · 中距离不占优势

基本战术

远距离以弱 · 中刚波动拳进行牵制，在牵制对手无法接近的同时逐渐消耗其体力。中距离时则变为弱 · 强刚波动拳来阻止对手的接近，并使用斜跳强 P 或中 · 强百鬼袭的派生技进行奇袭。当双方出现互拼飞行道具的情况时，也可以看准时机以弱 · 中 · EX 闪空刚冲波应对。当对手起跳时，EX 龙卷刚螺旋是最值得信赖的对空技，在没有超必杀槽时则可以用蹲中 K（近距离）或蹲强 P（远距离）迎击。近距离时则以蹲弱 P 配合使用两种普通投技展开攻势。当与对手距离稍远时，可以以前进同时展开攻击的远距离站立强 K、攻击距离长的蹲中 P、可防止对手跳跃的远距离站立中 K 进行牵制。



▶ 在普通技对空无法进行迎击时或者对手进行逆向攻击时，金刚身（P）则是最佳的对空手段，但由于其破绽较大，因此需谨慎使用。

◀ 中 · 远距离时灵活使用角度不同的刚波动拳进行攻击是最重要的。首先要在确保对手不接近自己的同时积蓄超必杀槽。



主要技

技	解说
远距离站立中 K	攻击距离远并且可防止对手的跳跃
远距离站立强 K	虽然出招较慢，但攻击判定强、攻击距离长
蹲弱 P	出招迅速，近距离连携的主力技
蹲中 P	攻击判定强的下段技，与弱刚波动拳配合使用
蹲中 K	对上方向攻击判定强，用于近距离对空
蹲强 P	中 · 远距离的对空技，也多用于连续技中
斜跳强 P	对下方向攻击判定强的跳跃攻击
斜跳中 K	持续时间长，主要用于逆向攻击
锁骨碎き	攻击距离长的中段技，最适合在投技判定范围之外使用
刚波动拳	中 · 远距离的最佳牵制技，需要根据距离合理使用不同角度的刚波动拳
闪空刚冲波	对飞行道具以及 SA 的对策，EX 版多用于连续技中
强 · EX 龙卷刚螺旋	强为连续技专用，EX 版则利用其无敌时间进行对空
金刚身	虽然有一定的破绽，但很适合用于对空以及阻断对手的连携
百鬼袭	除了利用其派生技进行奇袭，EX 版还可以用于脱出

连续技

推荐连续技

A 斜跳中 K ➡ 蹲弱 P×3 ➡ 远距离站立弱 K
【伤害值 169、眩晕值 255】

B EX 闪空刚冲波 ➡ 强闪空刚冲波
【伤害值 300、眩晕值 350】

C 天풍 ➡ 强龙卷刚螺旋
【伤害值 185、眩晕值 200】

D 金刚身（超必杀技取消）➡ 强禁じ手 · 升龙拳
【伤害值 440、眩晕值 150】

E 斜跳中 K ➡ 蹲中 P（取消）➡ 强龙卷刚螺旋（EXSA 取消前冲）➡ 真 · 升龙拳
【伤害值 507、眩晕值 280】

F 斜跳强 P ➡ 蹲强 P（取消）➡ 弱刚波动拳（EXSA 取消前冲）➡ 蹲强 P（取消）➡ EX 闪空刚冲波 ➡ 强刚波动拳 ➡ EX 刚波动拳 ➡强龙卷刚螺旋
【伤害值 567、眩晕值 900】

G 百鬼刚刃 ➡ 近距离站立强 P（取消）➡ 弱刚波动拳 ➡ 蹲强 P（取消）➡ 弱闪空刚冲波
【伤害值 378、眩晕值 640】

A 是跳跃落地后或双方处于近身状态时使用的连续技，全部通过连打取消进行连接。**B** EX 闪空刚螺旋之后的追击也可以换为前冲→强龙卷刚螺旋，但失败的话破绽较大。**C** 需要根据对手落下的时机稍迟些发动强龙卷刚螺旋。此外也可以用禁じ手 · 升龙拳或真 · 升龙拳追击。**D** 无视金刚身成功与否均可输入禁じ手 · 升龙拳的指令，这样能够提高成功率。**E** 在面对特定的角色时也可以通过逆向攻击进行连接。强龙卷刚螺旋需要在第 1 发进行 EXSA 取消，并最速发动真 · 升龙拳。**F** 为版边限定的连续技，伤害值和眩晕值都非常高，可一气使某些角色陷入眩晕状态。**G** 是版边限定并且是限定角色成立的连续技。如果觉得最初的近距离站立强 P 太难连接，可以换为蹲强 P。在面对部分角色时，弱刚波动拳之后也可以换为蹲中 P（取消）→强龙卷刚螺旋。

颜色与挑衅

01 来吧！



02 惊人的杀气



03 无聊



04 蠢材！！



05 不必客气



对战技巧

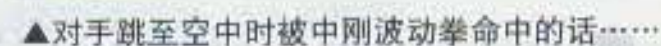
超必杀槽的活用

刚拳的超必杀槽主要用于作为优秀脱出手段的EX百鬼袭、可阻断对手连携的EX金刚身、以及提高连续技攻击力的EX闪空刚冲波。另外也可以为比较容易用于连续技中的超必杀技禁じ手 · 升龙拳而蓄满。由于刚拳的大多数必杀技破绽较大，因此超必杀槽的积蓄还是以远距离发动刚波动拳为主要手段。想要快速积蓄超必杀槽的话则可以合理运用通过跳跃攻击或百鬼袭的派生技接近对手以连携展开进攻。

用闪空刚冲波将对手逼至版边

由于刚拳近距离的牵制和连携的性能不佳，因此基本上要依靠中 · 远距离的刚波动拳来防止对手的接近，但由于这种方法的伤害效率太低，因此要设法将对手逼至版边，再以大威力的连续技进攻。将对手逼至版边的方法有很多，可以在弱刚波动拳之后通过前冲逼近，也可以在预判对手释放飞行道具时跳起进攻或以百鬼袭的派生技进行奇袭，而可以将对手远距离吹飞的闪空刚冲波也是非常有效的手段之一。闪空刚冲波基本用于对手释放飞行道具或者发动SA时，也可以用于刚波动拳在空中命中对手时的追击，远距离时使用强闪空刚冲波、中距离时使用中闪空刚冲波的话，可以在对手落下前在空中命中。





▲对手跳至空中时被中刚波动拳命中的话……



▲在对手落地前迅速以强闪空刚冲波进行追击，命中的话可将对手远距离吹飞。

版边的有效连携

将对手逼至版边后，可用EX闪空刚冲波一气消耗对手的体力。斜跳强P或百鬼刚刃命中后，连接蹲强P（取消）→EX闪空刚冲波的连续技，之后展开连携攻势，成功的话可对其造成很大的伤害，并可能使其陷入眩晕状态。EX闪空刚冲波命中之后，使用斜跳强P追击，落地后通过前行引发强力连携。此时的斜跳强P需要通过最速前方跳跃后在高点命中对手，落地之后通过调整前进的距离可形成在对手正面或者在背后的两种情况，由于能够混乱对手的防御方向，所以可以以蹲强P起始的连续技来阻击落地的对手。另外，EX闪空刚冲波命中之后也可以使用强刚波动拳→中刚波动拳→蹲强P（取消）→弱 · 中百鬼袭进行追击，此时的两个刚波动拳都需要最速发动，而弱百鬼袭之后要派生百鬼刚碎、中百鬼袭之后要派生百鬼刚刃。



▶ EX闪空刚冲波命中后的连携如果成功的话，可一次性消耗对手一半以上的体力。

投技命中之后的连携

雷光投脚(→ orN+弱P+弱K)命中之后，前冲并发动中 · 强百鬼袭进行奇袭最为有效。中百鬼袭以派生技百鬼刚碎为主，但需要稍慢些发动才能与对手的起身进行重叠。强百鬼袭则以派生技百鬼刚刃为主，快速发动百鬼刚刃可在对手正面落地，迟些发动则可以在对手的背后落地。另外，如果在对手头顶附近发动的话，还可以击溃对手的最速发动的无敌技或使其空振。天颪(←+弱P+弱K)命中之后，等对手落下时发动蹲强P(取消)→中 · 强百鬼袭的连携可形成与雷光投脚之后同样的选择。百鬼袭的派生技百鬼刚碎之后，最速发动斜跳中K可形成逆向攻击，也可以在稍微前进后以投技攻击起身的对手。对手如果以快退应对，则使用EX闪空刚冲波对之。

近身～近距离的战术

刚拳近身～近距离时最大的武器就是发生时间不同的两个投技，雷光投脚3帧、天颪5帧，对于使用蹲拆投技巧的对手有奇效。当跳跃攻击或蹲弱P被防御之后，对手如果想以蹲拆投来应对雷光投脚的话，很多情况下会在打击技发动的瞬间被天颪命中。而对手为了应对上述情况故意延迟拆投时间的话，又很容易被雷光投脚所命中。总而言之，虽然并非没有能同时拆解两个投技的时机，但由于蹲拆投只有短暂的3帧时间，再加之我方发动投技的时机灵活多变，因此对手想要每次都实现成功拆投是非常之难的。

当对手畏惧我方投技而使用后方跳跃以及快退来拉开距离时，可在蹲弱P后衔接弱刚波动拳，刚波动拳在空中命中（部分角色除外），之后可以用远距离站立强K追击落下的对手。此时远距离站立强K的发动时机为，后方跳跃的情况下需要若干前行后发动，对手快退的情况下则可以在原地发动。另外，上述连携也可用于应对对手的蹲拆投，此时刚波动拳COUNTER命中或者与蹲拆投的打击技产生拼招的话，之后的远距离站立强K可命中。如果弱刚波动拳被防御也有2帧的有利，因此可以后接蹲中P取消弱刚波动拳的连携。

虽然上述的投技二择以及蹲弱P（取消）→弱刚波动拳的连携十分强力，但却会输于对手的无敌技，因此如果在判断对手可能以无敌技进行反击时需要先进行防御，等其无敌技落空后进行反击。

另外，如果我方通过跳跃落地后发动二择进攻时，会被对手的站立拆投连打所破坏，此时则可以用蹲强K使其倒地、或以蹲弱P×3形成连续防御、也可以用蹲强P→弱刚波动拳的连携拉开距离。蹲弱P×3之后可以用蹲中P（取消）→弱刚波动拳的连携、中段技锁骨碎き（→+中P)、逆向攻击的跳跃中K等攻破对手的防御。



▶ 由于天颪的出招较慢，因此可以在对手蹲拆投的打击技发动时投技命中。



◀ 跳跃攻击被防御时，可根据对手拆投指令的时机发动天颪。



06 不会仅此而已吧



07 没什么可说的



08 来真格的了！



09 可笑之极！

10 呵～

塞斯 傀儡之王 Seth



人物简介

●格斗流派
超越人类智慧的超绝格斗
●代表国／出身地
不明
●生日／血型
不明／不明
●身高／体重
198cm／85kg
●三围
B130／W85／H89
●喜欢的东西
建立计划
●讨厌的东西
肤浅的人类
●特技
改造

塞斯可以自由的使用无敌技升龙拳、投技スクリューパイルドライバー、脱出技ヨガテレポート等其他角色的优秀的必杀技。并且大部分普通技及特殊技的性能也非常高，是进攻极为强力的角色。其缺点在于攻击力不高，并且体力值和眩晕值非常低，即便是在体力大幅领先的情况下也可能被轻松逆转。

塞斯的特征

●具备攻守兼备的必杀技
●普通技和特殊技的性能非常高
●攻击力不高，体力值和眩晕值非常低

基本战术

中距离以站立中K或垂直or后方跳跃强P等攻击距离长的牵制技进行牵制。特别是垂直or后方跳跃强P兼具防止对手跳跃和应对飞行道具的双重作用，而且空对空时也多半能拼赢对手，灵活变换发动时机可使对手无法轻易接近。

近距离时则以出招快的蹲弱K或蹲弱P控制对手的行动，再以包含スクリューパイルドライバー在内的投技攻破对手的防御。跳起进攻时，可配合使用能形成逆向攻击的跳跃强K和从空中速降的同时进行攻击的天魔空刃脚（前方跳跃顶点附近↓＋强K）。近距离对空时可使用强升龙拳，中·远距离则以垂直or后方跳跃强P迎击。

▶ 预判对手将发动牵制技或飞行道具时可以以EX百裂脚应对，由于可大幅前进，中距离也能够命中。

◀ 远距离发动弱ソニックブーム之后，可以用三角跳び或ヨガテレポート进行奇袭。



主要技

技	解说
远距离站立中K	近距离的主力牵制技
蹲弱P	出招最快的普通技，用于近距离连携中
蹲弱K	近身时作为攻击起点的下段技
蹲中K	是可以取消的普通技中攻击距离最长的
垂直跳跃强P	也可通过后方跳跃发动。最适合用于中距离牵制
斜跳强K	逆向攻击技，与天魔空刃脚配合使用尤为重要
鹰爪脚	可用于追击，也可在跳跃进攻时使用
天魔空刃脚	从空中快速下降并攻击，另对手很难作出反应
三角跳び	移动速度快，可在远距离进行奇袭
ソニックブーム	远距离的牵制技，超必杀槽的积蓄手段之一
弱·强升龙拳	弱用于连续技，强用于对空和反击
弱·EX百裂脚	弱用于连续技，EX用于中距离应对飞行道具
强·EXスクリューパイルドライバー	无法拆投的投技，EX版用于反击
ヨガテレポート	版边或起身时摆脱不利状态的脱出手段

连续技

推荐连续技

A 蹲弱K➡蹲弱P➡蹲中P（取消）➡弱百裂脚
【伤害值167、眩晕值355】

B 蹲强P（取消）➡弱升龙拳➡鹰爪脚×3➡天魔空刃脚
【伤害值282、眩晕值455】

C 斜跳强K➡蹲强P（取消）➡EX丹田エンジン➡蹲强P（取消）➡弱升龙拳➡鹰爪脚×3➡天魔空刃脚
【伤害值385、眩晕值735】

D 百裂脚➡鹰爪脚×3➡天魔空刃脚
【伤害值255、眩晕值435】

E 蹲中K（取消）➡强ソニックブーム（EXSA取消）➡2段SA➡前冲➡蹲强P（取消）➡弱升龙拳➡鹰爪脚×3➡天魔空刃脚
【伤害值306、眩晕值480】

F 近距离站立强P（取消）➡强ソニックブーム（超必杀技取消）➡强丹田ストーム
【伤害值438、眩晕值250】

G 蹲强P➡丹田ストリーム
【伤害值354、眩晕值200】

A是命中确认可成立的连续技，蹲中P需要目押连接。B需要在蹲强P的第2发取消发动弱升龙拳，在对手落地之前斜跳后立即发动鹰爪脚命中。鹰爪脚以后最速发动即可。C是重视眩晕值的连续技，EX丹田エンジン需要在蹲强P第2发时取消发动可将浮空的对手吸近。D需要百裂脚命中版边的对手时成立。鹰爪脚需要在斜跳之后立即发动。E的EXSA取消发动后继续积蓄，以2段SA最速命中对手成立。2段SA命中后前冲连接蹲强P。F的ソニックブーム以超必杀技取消后发动丹田ストーム。此为塞斯威力最高的连续技，当超必杀槽蓄满时可积极使用。G的丹田ストリーム需要稍慢点发动，如若不然攻击力将会下降。

颜色与挑衅

01 还以为多少能有点价值



02 无聊



03 让你见识我的实力



04 已经结束了吗



05 力量相差如此悬殊



对战技巧

超必杀槽的活用

塞斯的超必杀槽基本用于EXスクリューパイルドライバー和连续技中升龙拳之后的EXSA取消。虽然EXソニックブーム用于牵制也非常不错，但为了提高塞斯的攻击力，还是把超必杀槽留给融入了EXSA取消和丹田ストーム的连续技吧。超必杀槽可通过中·远距离的ソニックブーム或垂直跳跃强P在进行牵制的同时快速积蓄。



◀ 垂直跳跃强P的攻击距离非常远，很容易形成命中或被防御，用于积蓄超必杀槽非常有效率。

近身～近距离的战术

跳起后或者以ヨガテレポート与对手形成近身状态时，基本是使用投技和蹲弱K的二择进行攻击。蹲弱K之后的基本连携为蹲弱P→蹲中P，命中时后接连续技，被防御时蹲中P后衔接强ソニックブーム进行牵制。如果对手想起跳的话会被蹲中P命中，因此可以此连携为轴，再配合使用投技强·EXスクリューパイルドライバー。此外，在蹲弱K→蹲弱P之后使用天魔空刃脚进攻也非常有效。根据天魔空刃脚的发动时机以及对手的行动，可形成正面和逆向的二择局面，命中或被防御后都可继续展开攻击。

另外，蹲中P和强ソニックブーム的连携均无法形成连续防御，因此可能会被对手的无敌技或1段SA阻击，因此需要多加谨慎。对手以无敌技反击我方连携时，最安全的方法是进行防御，但也可以使用ヨガテレポート绕到其背后。由于ヨガテレポート的破绽较小，即使对手没有发动无敌技也可以EXスクリューパイルドライバー和强升龙拳的二择进攻。另一方面，如果对手以SA来应对我方的ソニックブーム，则可以在ソニックブーム之后连接丹田エンジン，命中时可发动蹲强P起始的连续技，被防御时也是我方先动，可继续展开近身攻击。对于使用快退进行回避的对手，可以在蹲中P→强ソニックブーム之后提前输入蹲中K（取消）→弱百裂脚的指令，蹲中K可命中对手快退的破绽。对于蹲中K无法命中的部分角色，可以用前冲→弱·EXスクリューパイルドライバー进攻。

连携之后的主要选择

- 普通投
- 强ソニックブーム
- 天魔空刃脚
- 丹田エンジン
- 强·EXスクリューパイルドライバー



▲连续技中的天魔空刃脚命中后，落地之后少许前进的话……



▲无论从正面还是背后都能都能绕到对手的反方向，之后对落地的对手展开二择攻击。

用鹰爪脚破对手蹲防

跳跃攻击在低点被对手防御后或者以天魔空刃脚终结的连续技之后，应使用鹰爪脚的连携进行攻击。鹰爪脚在前方跳跃之后立即发动的话可成为中段技，对特定的角色时可形成鹰爪脚（第1发）→鹰爪脚（第2发）→天魔空刃脚的连续命中，并且落地后仍处于有利状态。对于鹰爪脚无法连续命中的角色，则鹰爪脚第2发将形成逆向攻击，因此可作为攻破对手防御的手段来使用。鹰爪脚如果通过垂直跳跃来发动的话，可以在下降中以跳跃强K或天魔空刃脚命中对手，从而增加跳跃攻击的变化。此外，当对手在版边时也推荐使用鹰爪脚来进行跳跃攻击，此时可无视命中与否而发动鹰爪脚2发连击、鹰爪脚后用斜跳强K攻击逆向、鹰爪脚后直接落地以蹲弱K或投技二择等连携进攻。如果对手对中段技的鹰爪脚有了防范意识，那么同样情况下的蹲弱K将变得容易命中。



▲跳跃之后立即发动鹰爪脚可以在站立状态下命中对手。



▲此后连接斜跳强K或天魔空刃脚的话，可继续展开进攻。

对手倒地后的起身进攻

ジェノサイドシュート（→orN+弱P+弱K）命中后，原地以强スクリューパイルドライバー攻击起身中的对手最为有效，除了跳跃和无敌技外均可命中。另外，最速前冲的话可与起身中的对手形成近身状态，此时则可以用蹲弱K起始的连携和投技进行二择进攻。还可以在ジェノサイドシュート命中后向前方跳跃，发动天魔空刃脚可进行正面攻击，发动鹰爪脚可形成逆向攻击。在版边时还可以以斜跳强K攻击对手的逆向。另一方面，デススルー（←+弱P+弱K）命中后，推荐使用弱ソニックブーム和三角跳发动的斜跳强K进行攻击，只要是最速发动以上2种攻击都能够与起身的对手重叠，斜跳强K还将形成安全跳跃。另外，弱ソニックブーム之后使用EXSA取消并前冲，立即发动ヨガテレポート可绕到对手的背后，全部最速发动的话弱ソニックブーム的防御方向将变为反向，命中的话可连接蹲强P起始的连续技。同样，奥义丹田ストリーム命中之后，稍迟些发动弱ソニックブーム再以ヨガテレポート绕到背后也可以逆转防御方向。スクリューパイルドライバー命中后，前冲并稍微前行后以斜跳强K和天魔空刃脚可攻破对手的防御。对于拥有蓄力型必杀技的角色，用ヨガテレポート绕到其背后还能解除其横方向的必杀技蓄力。



▲丹田ストリーム命中后稍等一下再发动弱ソニックブーム。



▲根据情况使用ヨガテレポート移动至对手的面前或背后可以成功动摇其防御。

06 愚蠢

07 哈哈哈哈……



08 你已经没有存在的价值



09 不必客气



10 看样子你累了



横行霸道IV 失落与诅咒



文 地狱伞兵 美编 木仙

横行霸道IV 失落与诅咒	Rockstar Games	动作
X360 Grand Theft Auto IV The Lost and The Damned		美版
2009年3月21日	1人	19.99美元
无对应周边		对应17岁以上玩家

主线任务 剧情攻略

虽然说资料片的内容赶不上正篇那么多，但是这短小的故事中依然有着值得反复琢磨的情节，相信很多英文苦手的玩家对于剧情大概也只是一知半解，所以本次研究主要给大家介绍一下剧情，而任务本身因为游戏的提示已经给得很足了，所以完成任务应该不是什么难事。另外，大家别忘了结合光盘中的全剧情影像来配合理解剧情。（以下任务顺序并非固定，不同游戏流程会导致有所差异。）

Mission 1 Clean and Serene

我们的主角Johnny是摩托飞车党"失落帮（The Lost）"的二当家，他们的老大Billy今天刚刚出狱，Johnny带着兄弟们去把自己的老大接回了大本营。回到俱乐部后，Billy立刻嚣张了起来，并勒令Johnny帮他把自己的坐骑找回来。众弟兄来到了Bohan区一家叫做"shady as hell"的摩托店，外号"帅哥"（Pretty Boy）的店里伙计看到这架势赶紧笑脸相应，可就是对Billy摩托车的下落避而不答。让这小子吃了点苦头之后，"帅哥"说出实情，拿走Billy摩托的是"死亡天使"（Angel of Death），正好是"失落帮"的敌对帮派。于是Billy又带着兄弟们杀向"死亡天使"所在地，经过一场激烈枪战后，Billy骑着自己的坐骑带着Johnny等人回到了自己的地盘。

Mission 2 Angels in America

Billy和Johnny之间的关系真是不可琢磨，俩人在俱乐部的兄弟面前又差点干了起来，正在这时，门外几个"死亡天使"的喽 们前来质问，号称双方有"停战协议"，怎么"失落帮"却破坏规矩。Billy自然没把这几个喽 放在眼里，一枪撂倒了其中一个小头头，剩下的几个人夺路而逃。Johnny怕他们回去通风报信，赶紧带着兄弟们追了上去将他们灭口，然而Billy却一副不以为然的样子。

Mission 3 It's War

Billy和Johnny正在俱乐部里聊天，结果有消息传来，自家兄弟在外被"死亡天使"的人给办了，于是Billy立刻召集人马杀了过去。连续两场恶战之后，"失落帮"获得了暂时的胜利，而Billy借机向兄弟们重申了一下自己在帮派中的老大地位。同时Billy还带来一个坏消息，兄弟中的Jason因为泡妞惹到了她老爸——一名俄罗斯大佬，结果被某个东欧人给杀了，Billy说一定要给Jason报仇。（这个Jason实际上就是被正篇的主角Niko所杀，在正篇开始阶段Niko接到的一个任务就是去干掉一个不知天高地厚泡上了俄罗斯大佬女儿的飞车党小混混，这也是Niko和Johnny的第一次间接接触。）

Mission 4 Liberty City Choppers

Johnny的铁哥们儿Jim要他一起去偷摩托，结果就在差点得手的时候遭遇了"死亡天使"的埋伏，幸好Johnny叫来了几个兄弟帮忙，才得以脱身。没想到刚刚摆脱了一个麻烦，又有另一个麻烦找上门来，两个警察一路目睹了Jim的所作所为，当然他们也不想把Jim他们抓进监狱，而是借机向他们敲起了竹杠，对此Jim和Johnny也只能暂时忍气吞声。

Mission 5 Bad Cop Drop

Jim又找上了Johnny，是关于上次向他们索贿的警察的事情。他说目前有两个选择，一是乖乖地被他们骑在头上吸一辈子血，二就是灭口。Johnny自然不会甘心被人如此欺侮，于是两人便展开行动了。到俱乐部门前，两个警察已经等着让口袋里塞满钞票了。然而Jim上去就挥拳便揍，并假装逃跑把警察引入陷阱。两个警察显然早有准备，带着增援来的，一场警匪之间的恶战过后，Jim和Johnny算是彻底摆脱了这两个警察的纠缠。

Mission 6 Action/Reaction

Billy向兄弟们谎称Jason是被"死亡天使"给干掉的，带着兄弟们浩浩荡荡杀向"死亡天使"的总部，Johnny虽对此将信将疑，但是面对老大的命令也不敢违抗。结果不出Johnny所料，Billy清扫这里的目的竟然是为了几袋白粉，这让Johnny非常不满，认为不该惹上这些不必要的麻烦，Billy和Johnny大吵一顿，双方不欢而散。

Mission 7 Buyer's Market

Johnny急于将这批白粉脱手，于是想到了老朋友Elizabeth（就是正篇中那个又胖又黑的那个女人）。很快Elizabeth为Johnny找好了买家，并且帮Johnny找来了两个搭档——Niko和Playboy X。几人简单地认识了一下，便商量好交易的计划，于是Johnny回去取货，并约好在指定地点碰头。结果在交易过程中遭到了警察的埋伏，三人分开以躲开警察的围捕，Johnny直接从一楼杀了出去。（这个任务与正篇中Niko的任务是一样的，只是在正篇中，Niko和Playboy X是从楼顶逃走的。）

Mission 8 Politics

一位名叫Stubbs的政客约Johnny和他见面，他是Johnny旧友的朋友。与他见面的时候，Stubbs正在做私人按摩，两人寒暄了几句，然后Stubbs直接切入主题——他要参加竞选，但却碰到一个阻碍。他急需要他叔叔的遗产作为竞选资金，他的叔叔今天会在自由城机场降落。Stubbs以向警察揭发"失落帮"的兄弟们来威胁Johnny，要求Johnny把这起暗杀做得像恐怖分子的袭击，Johnny无奈之下只好完成了这个任务。

Mission 9 Coming Down

Johnny的女友Ashley惹上了大麻烦，打电话向他求援。Johnny的这个女友可不是省油的灯，同时周旋于Ray和"失落帮"之间，还有相当重的毒瘾，这次又因为付不出毒资被人扣押了。Johnny在一堆毒虫的老巢里找到了不省人事的Ashley，当然在这之前，一帮气势汹汹的毒虫和毒贩已经被送去见上帝了。Johnny将Ashley带回家，看着又爱又恨的女友，Johnny也无可奈何……

Mission 10 This Shit's Cursed

上次从"死亡天使"那里搞来的白粉还没有脱手，而这批白粉原来是属于华人最大的黑帮"三合会"的，现在他们正在四处打听这批白粉的下落。Billy 出乎预料地同意了 Johnny 提出的与"三合会"和谈的建议，一行人来到了"三合会"的总部，但 Billy 不愿意冒任何风险，让 Johnny 和 Jim 进去送货。"三合会"也不是吃醋的，哪有被人抢去的货让自己掏钱再买回来的道理，一场火拼不可避免。迟迟不愿意来增援 Johnny 和 Jim 的 Billy 被闻声而来的警察给抓了个正着，这下他可不那么容易再走出监狱了。不过马屁精 Brian 认为是 Johnny 陷害了 Billy，这让 Johnny 在帮内的地位很尴尬。

Mission 11 Hit the Pipe

Jim 从他飞车党朋友那里得到了一条最新的重要情报："死亡天使"有三辆货车这时正在拉货，如果能把这几辆车给炸了，无疑可以给"死亡天使"造成重大的经济创伤。这些自然都是手脚快的家伙，没一会功夫，自由城就接连发生了三起货车爆炸事件，而这些货车都是属于"死亡天使"的。

Mission 12 Off Route

Stubbs 又让 Johnny 去找他，他让 Johnny 穿着皮衣在酷热的桑拿房里听他神侃。这次的任务是要 Johnny 去趁着警察转移一批囚犯的时候，将他们解救出来，这批人对于 Stubbs 来说，留在警察手里总是个心头之患，不如做点好事，放他们一条生路。Johnny 开着警车冲进警局，开着这辆装满恶棍的囚车开始躲避警察的追逐，最后在指定地点让这帮人"逃出生天"，算是给 Stubbs 帮了个大忙。

Mission 13 End of Chapter

Brian 和 Johnny 在 Jim 的安排下，终于坐下来和谈。但是 Brian 死脑筋一个，依然一口咬定是 Johnny 在陷害 Billy，自然最后谈崩了。Brian 带来的大批弟兄从四周出现，"失落帮"的内战正式开始。兄弟相残，乃是江湖大忌，Brian 这个家伙必须尽快除掉，不然 Johnny 等人那莫须有的罪名会被更多人信以为真。

Mission 14 Heavy Toll

Elizabeth 又找 Johnny 给她帮帮忙，一帮小毒贩在她的地头做买卖也不上税，她希望 Johnny 去给他们点颜色看看。Johnny 带人来到收费站，这是那运毒车的必经之处。守株待兔的 Johnny 等来了猎物，不过只需要抢走他们的运毒车就够了，不必拼个你死我活。

Mission 15 Marta Full of Grace

Elizabeth 的好姐妹 Marta 来美国了，不过她估计 Marta 入境的时候会遇到麻烦，希望 Johnny 能去接她回来。来到机场后，果不其然，Johnny 遇到了纠缠着 Marta 的联邦探员。对于 Johnny 来说，解决这种问题的最好办法就是惹出一个大乱子，但这次的乱子也有点太大了点，几乎全城的警察都来围堵 Johnny，甚至还出动了直升飞机。不过在一场恶战之后，Johnny 还是成功带领 Marta 回到了 Elizabeth 的住所，然而换来的却是一句轻描淡写的谢谢。

Mission 16 Shifting Weight

Elizabeth 急于将之前 Johnny 抢来的货换成现钱，于是联系了几个买家后，要 Johnny 带人去帮忙交易。结果交易中遇到了黑吃黑，自己心爱的摩托车被炸掉不说，还被警察紧追不舍，差点就搭上了自己的小命。事后 Johnny 接到伊丽莎白电话，说她已经被警察盯死了，让 Johnny 以后不要找她了，以免惹祸上身。（正篇中 Niko 在帮 Elizabeth 完成一系列任务后，也同样接到了这个电话，大家还记得不？）

Mission 17 Bad Standing

Johnny 和 Jim 等人到处在寻找 Brian，而之前与 Billy 交际甚深的黑手党 Ray 在这个时候突然出现，并给他们提供了 Brian 的藏身之处。原来 Johnny 等人近来为了找 Brian 老在他地头晃悠，影响他生意，所以他希望 Johnny 快些完事走人。找到了 Brian 之后，Johnny 面对这个可怜虫，念起昔日兄弟的情分，并没有忍心下手，放了 Brian 一条生路，希望他以后好自为之。（这里如果选择杀死 Brian 将导致后期缺少一个"路边陌生人"任务，而在这个任务中，Brian 又一次欺骗了 Johnny，引诱他进入设好的圈套，而这次 Johnny 则再也没有对 Brian 有一丝怜悯。）

Mission 18 Roman's Holiday

Ashely 又惹上大麻烦，欠了俄罗斯人的一笔高利贷，现在这帮人找上门来了。Johnny 很不情愿为她解决麻烦，但又不忍心看着她被俄罗斯人抓去当妓女。俄罗斯人要 Johnny 为他们绑架一个叫做 Roman 的人（正是 Niko 的那位表哥），Johnny 也只好照做。Roman 在被绑架途中一直求饶，说自己有个很有钱的表弟能为他支付赎金，他甚至还在中途试图逃跑，结果惹起警察的注意，不过 Johnny 最后还是成功把他送到指定地点。（正篇中 Roman 被绑架后，Niko 不顾一切地去解救他，兄弟情深可见一斑，只是没想到绑架他的人居然是 Johnny。）

Mission 19 Diamonds in the Rough

Ashely 这次没有给 Johnny 带来麻烦，她带着 Johnny 去见 Ray，而 Ray 则希望 Johnny 去帮他搞定一笔钻石交易，因为他并不方便出面，实际上他就是希望 Johnny 帮他抢来这笔钻石。Johnny 带着兄弟们来到钻石交易现场，结果不小心被对方发现，Johnny 自然是追着钻石而去，成功抢得了钻石。不过 Ray 说他现在不方便直接拿到这批货，他让 Johnny 把钻石扔到几个垃圾堆里，他会派人去取。（正篇中 Ray 正是派 Niko 去几个垃圾堆回收钻石，这两个人又一次在人生中擦肩而过。）

Mission 20 Collector's Item

回收了钻石之后，Ray 派 Johnny 和 Niko 一起去帮他去博物馆将这批钻石出手（两位主角终于再次碰面了），结果交易进行到一半，中途有人搅局（据说这个在窗口开枪的黑人有可能是下一部资料片的主角），钻石不知去向，而钱被 Ray 的手下拿去。Johnny 杀到门外后遇到了 Ray 手下的堵截，他只好干掉他们并把货款给抢了过来，他认为这是 Ray 故意在设计陷害他，于是把钱交给 Jim 他们，让他们把钱藏好，并且不要对 Ray 说这件事。而后 Ray 打来电话询问货款的下落，Johnny 声称不知情，并故意让 Ray 认为是 Niko 吞了这笔钱。

Mission 21 Was It Worth It?

Johnny 收到了 Jim 的短信，约他在 Ray 的饭馆见面，看来遭遇了不测。果然，到达后 Ray 拿枪劫持了 Johnny 并把他带到地下室，Jim 已经被困在那里被拷打了一番。Ray 想要回自己的钱，但 Johnny 也死不承认。Jim 趁乱解开了绳索，突袭 Ray 的手下，带着 Johnny 落荒而逃。Johnny 知道 Ray 一定不会善罢甘休，于是叫 Jim 去接自己的女友，自己和弟兄们等待 Ray 上门。果然，Ray 的杀手陆续前来。解决了他们以后，Ashely 却带来了坏消息，Jim 牺牲了。她还告诉 Johnny，这一切事情几乎都是在牢中的 Billy 在背后下的黑手，她建议 Johnny 找 Stubbs 帮忙。

Mission 22 Get Lost

Johnny 找来了 Stubbs，Stubbs 看在 Johnny 往日帮他不少忙的面子上，答应帮 Johnny 一把。他告诉 Johnny，Ray 已经不再是威胁了，而真正应该解决的是 Billy，因为这位"失落帮"往日的老大已经在狱中和警方达成协议，通过充当污点证人来指证 Johnny 与其他兄弟的罪行来换取自己的自由身，不过 Stubbs 只能给 Johnny 指明这条路，事情还是得要 Johnny 自己去办。Johnny 带着兄弟们浩浩荡荡地杀向了监狱，冲破重重围堵来到了 Billy 面前，为了兄弟们，更为了他自己，Johnny 向 Billy 扣下了扳机……

Ending The End

Johnny 带着弟兄们回到了俱乐部，大家的心情都很低落，毕竟干掉自己的老大不是什么光彩的事。"失落帮"到底是受了什么诅咒，让这样一群昔日的战友逐渐反目，直到不共戴天。Johnny 的一位弟兄说出了一段发人深省的话："我们曾经一心要追求自由，却放任自己人性中坏的那一面肆意的成长：贪婪，疯狂，暴躁。最终毁了一切。"于是大家一起放了把火烧掉了这个曾经给他们带来欢乐，现在只留下痛苦的地方。兄弟们都各奔东西了，而 Johnny 又将何去何从呢？



Alderney



Westdyke

这支鸽子在一处高低落差很大的路边，非常显眼，很容易发现。

Beaverhead Ave
Big Horn Drive
Owl Creek Ave
Beaverhead Ave
Cariboo Ave
Flathead Rd
Lemhi St
Percell Rd
Bridger St
Manzano Rd
Sacramento Ave
Long John Ave
Franklin St
Panhandle Rd
Catskill Ave
Hubbard Ave
Bowline
Lockowski Ave
Lyndon Ave
Applewhite St
Rael Ave
Rand Ave
Myung
Jonestown Ave
Keneckie Ave
Bedrock St
Boyden Ave
Koresh Sq
Asahara Rd
Babbage Drive
Fleming St
Drebbel
Roebuck Rd
Farnsworth Rd
Kemeny St
Aspdin Dr
Strower Ave
Edison Ave
Vitullo Ave
PLUMBERS SKYWAY
Berners Rd
Schneider Ave
Babbage Drive
Odhner Ave
Traeger Rd
Lee Rd
Moog St
Hardtack Ave
WEST RIVER
Argus St
Fulcrum Ave
Ivy Rd
Tinderbox Ave
Anvil Ave
Emery St
Julin Ave
Barsau Ave
Mandrel Rd
Latchkey Ave
Grommet St
Plumbbob Ave
Red Wing Ave
Praetorian Ave
Nougat St
Grenadier St
Trinity Rd
Muskteer Ave

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



Westdyke

在该地一处带游泳池的豪宅旁，翻过院墙到河边的这个地方即可发现。



Leftwood

在警局后面停车场中间的位置，注意这里会引发警报，得手后赶紧离开。



Leftwood

在该处高速公路入口不远的路肩上，也是很显眼的位置。



Alderney City

鸽子就停在公共汽车站玻璃站台的顶上。



Alderney City

该处有一片废弃的草坪，鸽子就藏在某棵树下，注意听声音定位。



Alderney City

该处LOMBANK招牌右边的角落里，站在地面即可发现。



Berchem

人行道阶梯的拐角处，再显眼不过了。



Normandy

该处的停车场旁有两个很巨大的油罐，鸽子就在油罐脚下，可以扔手雷解决。



Acter

路边一处矮墙上，站在路边即可看到。



Acter

高速公路Acter Berchem出口旁边的荒地上，鸽子就在这里。



Tudor

注意这里地上有断断续续废弃的铁路，鸽子就躲在铁路的缝隙里。



Tudor

该处同样也有一个旧铁罐，鸽子就在铁罐脚下高台的角落里。



Acter Industrial Park

站在该处工厂仓库的入口处靠外一点的地方，可以看到鸽子在屋顶的边缘。



Acter Industrial Park

在这个多层建筑的铁网外，鸽子就在地上，注意观察。



Acter Industrial Park

Globe Oil 巨大招牌前方的二层油管旁的通道上，鸽子停在扶手上。

Algonquin

Northwood

该处有一个汽车涂装厂，鸽子在马路对面的地面上。



Northwood

该处有几个篮球场，鸽子在篮球场马路对面路边的树下。



North Holland

路边有个楼梯可以走上去，鸽子停在高楼楼下，注意这里开枪会引起警察的注意。



Middle Park

鸽子在中央公园某条小路的路边，注意这里有警察巡逻。



Middle Park West

位置在艺术中心后面的广场上，鸽子在一处类似水池的角上。



Middle Park

同样在中央公园某条小路的路边，注意这里也有警察巡逻。



Charge Island

大桥的收费站里，鸽子和警察在一起，最好用狙击枪击中，以免平生事非。



Purgatory

在 Pill Pharm 药房附近的那条暗道里，鸽子就在地上，黑暗中非常显眼。



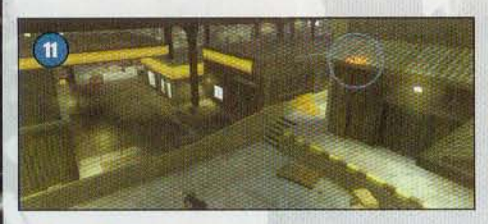
Star Junction

该处位于两栋建筑中间非机动车道上，站远一点射击可以避免引发警报。



Lancet

该位置有一栋在入门处有美国国旗的多层建筑，马路对面的树下就有鸽子。



The Meat Quarter

可站在该位置的加油站里，寻找图片中建筑屋顶上的鸽子，注意警察。



Easton

这里是 Grand Easton 车站，鸽子就在车站西面的楼上，可以站在马路上射击。



Colony Island

在该处停车场旁边的建筑二楼，鸽子就在栏杆上，站在停车场就可以击中。



Suffolk

鸽子就在这家招牌为 “Ds” 的商店门口，注意为自己准备好逃跑的车辆。



Chinatown

在这家 UTBNB 库房卷帘门的右边，这里也是有警察巡逻的。



City Hall

这个路段的拐角处，不过鸽子躲在旁边建筑的柱子后面，要走过去才能看见。

Bohan







Boulevard

翻过路边的木栅栏，鸽子躲在一堆树丛中，听声音来判断位置。



Northen Gardens

海边悬崖的边上，你可以走到海滩上用狙击枪来击中鸽子。



Boulevard

鸽子在 Welham Park 入口处旁边的一个墩子上，注意警察。

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

Boulevard

在这条小径上一个花坛的边沿上，注意是在几栋建筑的后面，不是在大路上。



Little Bay

在该处路边这座建筑楼梯边，注意这里也是警察巡逻的必经之地。



Fortside

高架桥下的这条路，招牌为 DELI GROCERY 的店门口，鸽子就在遮阳棚上。



South Bohan

这个草坪在几栋建筑的后面，鸽子就在树下，听声音就能找到。



Steinway

这个地方有点别扭的是，好多围墙都是有缺口的，所以还是听声音来辨位吧。



Meadows Park

高速公路入口旁的草坪上，鸽子的位置很醒目。



Cerveza Heights

该位置位于一个废弃的建筑旁，注意涂鸦的墙面和脚手架的位置。



Willis

在街边某个建筑物旁的入口处，根据声音来搜索鸽子吧。



Francis International Airport

鸽子就在机场私人停机坪的地面上，最好开飞机过来，因为这里会引发四星通缉。



Cerveza Heights

鸽子在高速公路的栏杆上，注意图中的招牌即可找到该位置。



Rotterdam Hill

鸽子在路边绿色遮阳棚 Floral Co 公司的门前，围栏的立柱上。



Schottler

玩过本篇的玩家对这个地方应该很熟悉，Jacob 有个任务就在这里。



Francis International Airport

就在走出机场的这段高速公路的路肩上，车开慢点。



Firely Projects

这个位置不太好找，地图上这里有一处堆满车零件的垃圾场，听声音来找吧。



Hove Beach

这个高大的建筑物还算显眼，鸽子就在入口楼梯的下方。

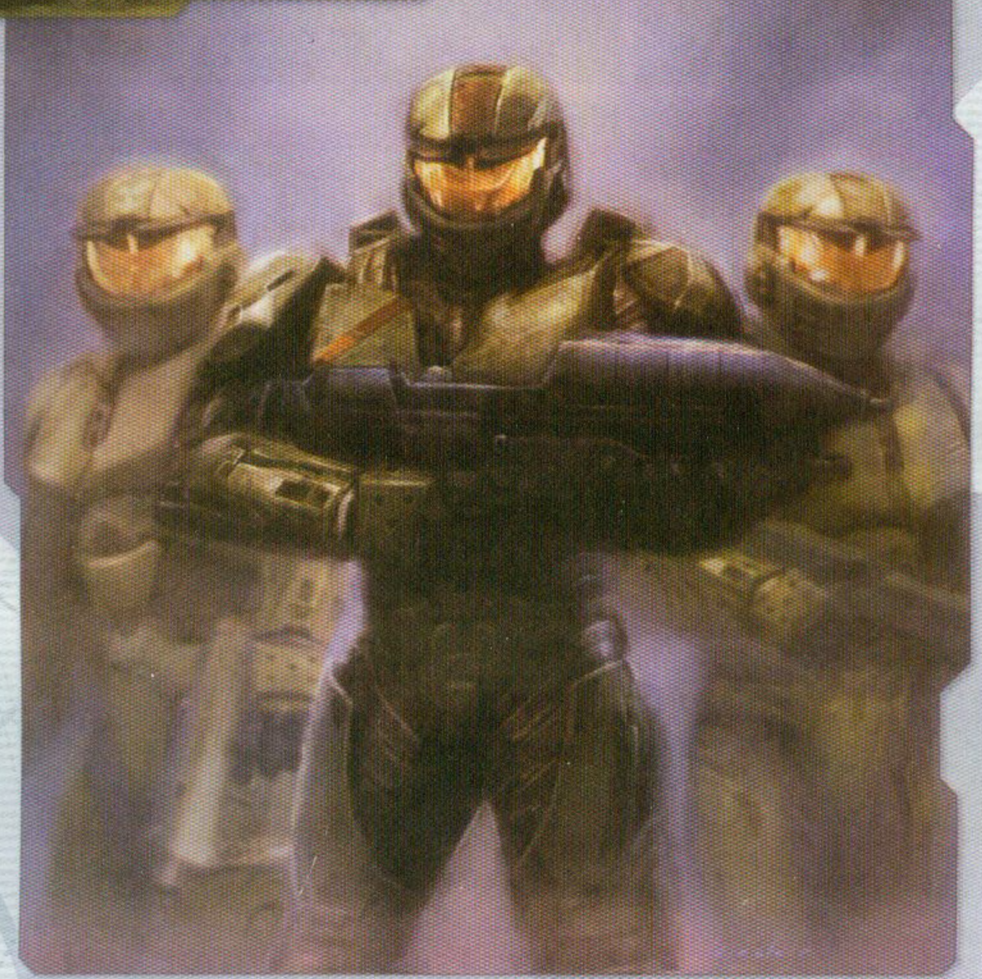
《光环战争》原画设定欣赏

HALO WARS ART GALLERY



“《光环》系列”作品中不能没有斯巴达战士，就像《星球大战》中不能没有绝地武士一样。在《光环战争》中，厚重的铠甲和面具是斯巴达战士们的象征，沉重的步伐给人坚毅的印象。制作组终于有机会讲述士官长之前的斯巴达战士们的故事了，这也是“《光环》系列”的第一次，以小队形式出现的斯巴达战士更酷！

注：斯巴达战士（Spartans），中文版中命名为超级战士。





除了士官长为代表的斯巴达战士这些光辉的形象，“《光环》系列”中自然也少不了一些极端的“大坏蛋”。而这些狰狞的家伙却让玩家喜欢得不得了，比如神风烈士（Arbiter）。《光环战争》的设计师将这些角色当成是自己原创的点子，并努力从一个全新的角度描绘这些角色，他们说：“设计的过程自始至终都充满了激情和令人兴奋的事情。”





对于设计师来说，最大的难题是在已有的风格和概念上想出新的点子，这些新的角色和道具要完全基于过去“《光环》系列”作品的基础之上。仔细看这些新的载具和士兵，我们从中可以感受到浓浓的“光环”味道。



软组织

主持人：晴天

虽然每年的四五月份都会经历游戏的空窗期，不过对于X360玩家来说，光是还完之前欠下的游戏债就能轻松度过这段尴尬的日子，说不定某天在回味某款作品的时候还能发现意外的收获。这不，本期除了以往大家集中询问的主机硬件问题外，小编们也特别了挑选了一个与游戏隐藏要素相关的问题来进行回答，希望能帮助“成就饭”们尽快达成1000点入手的终极目标，当然在这里我们也欢迎大家踊跃地针对游戏内容向我们发起提问，或者来稿与大家分享“成就心得”，下一个出现在专辑上的达人会不会就是你呢？

读编交流 COMMUNITY

我是山东青岛一名X360玩家，非常喜爱这本专辑（目前手里有VOL.1～6期），但是不知道该如何订购，希望能告诉我具体的方法……另外我想知道《X360专辑》是月刊还是不定期出刊呢？现在有第七期或者以后的了吗？[lh551020]

首先要感谢你对《X360玩家专门志》的喜爱，但由于目前属于不定期出刊，所以暂时无法提供订阅的服务，这点希望得到你的谅解。另外到目前为止，算上你手中的这本专辑，《X360玩家专门志》一共发行了7本，如果需要了解最新的出刊信息，你可以访问“游戏城寨书刊专区”（http://asp.levelup.cn/book）或留意《游戏机实用技术》等相关杂志的广告，这样应该就不会出现漏买的情况了。

硬件 HARDWARE

我用的是中国电信2M宽带（ADSL），在测试Xbox LIVE时发现前面几项都能通过，但是到了检测Xbox LIVE却总是“检测失败”，并且系统还提示要进行更新，当我确认后却又弹出“无法更新”的提示，现在应该怎么办才好啊？我的X360是没刷机的。[wanglei680311530]

因为官方的升级程序需要顺利登陆Xbox LIVE才能进行下载，所以出现目前的情况，归根到底还是你的网络无法连接Xbox LIVE所造成的。如果你是使用路由器让X360上网，建议你先去掉路由器，直接使用ADSL MODEM的网线连接X360来测试网络是否顺利连通，而在确认网络没有故障的情况下，再使用路由器和MODEM相连前最好先断开它们各自的电源，等待10秒钟以上并重新连接后再尝试登陆Xbox LIVE。

传闻说X360的主机如果安装了直接插在游戏主机上的风扇后，散热能力会更差，只有安装外置独力电源的风扇才能替X360主机降温，这是真的吗？那通常情况下应该选择怎样的风扇比较好呢？当然能告诉我具体的品牌就更好了。另外前段时间不幸买了一个充装的水牛转压器，如果长期使用会对主机有损伤吗？是不是应该换成原装的更保险一些？[zgmfgp01]

其实从保养主机的角度来说，安装风扇并不是给X360降温的最好办法，因为根据主机自身的设计，主板上的风扇会在运转时将多余的热量从主机后方的出风口排出，如果再额外安装风扇的话，无论是直接安装在主机外壳上还是外置，都会不同程度地影响主机自身散热系统的运转，如果长此以往，反而会造成主机过热等不良的负面影响，所以要想更安全和高效地替X360主机降温，建议你还是选择“水冷装置”比较好。而关于转压器的问题，由于官方并没有推出过原装的此类设备，所以我们只能从市面上的各种杂牌中进行选择，一般只要不贪图便宜，买到的转压器都不会影响主机的正常使用，如果实在不放心的话，也可以叫上懂行的好友一起挑选比较保险。

我是个大四学生，最近买了台X360本来准备放假带回家玩，不过现在有点忍不住了，所以还是有几个问题不得不询问一下。①X360用什么方法接笔记本比较好？市面上只看到有AV和S端子的PCMCIA或USB电视卡，不知道用哪种接口好呢？②市面上有卖支持色差或HDMI接口的PCMCIA电视卡吗？③如果用的是Macbook Pro，有什么方法能接X360玩吗？感觉它的接口好像跟普通笔记本不一样呢。④如果接电脑的显示器，买哪种好呢？听说BenQ不错，小编有好推荐吗？[XiaoJ Tang]

①要使用笔记本的显示屏玩X360游戏，PCMCIA或USB电视卡都可以办到，并没有所谓的好坏之分，而从你给出的两个备选方案中，解析度较高的S端子显然是更好的选择。②目前国内并没有支持色差或HDMI接口的PCMCIA电视卡在市面上销售。③由于目前绝大多数电视卡的厂商都是基于Windows系统编写电视卡的驱动程序，所以操作是苹果操作系统的话，通常都无法正常运作，要用它来玩X360自然也就不可能了。④其实对于追求高清的玩家来说，一般都会拿显示器是否为16：9宽屏，分辨率是否达到1920×1080作为挑选显示器的两个准则，而在这个方面，明基（BenQ）2400HD系列的显示器相比于其他品牌性能相当的显示器，的确在性价比上拥有不小的优势，你不妨作为购买时的参考。





最近入手了一台X360，现想在显示器降价的时候购入一台液晶显示器来配合使用。听说21.5寸的液显支持1080p，不知道2000元以内的品牌有什么好推荐吗？[秦玉山]

其实在选择液晶显示器上大家都存在一个普遍的误解，那就是“屏幕越大，分辨率越高”，而根据1080p的实际定义，只要显示器最大支持的分辨率能够达到“1920×1080”，屏幕的尺寸就只决定图像的大小，并不存在画质上的区别。目前市面上完全支持1080p的显示器都是从21.5寸起跳，所以参考你所给出的2000元以内的价位，明基(BenQ)、华硕（ASUS）、三星（Samsung）都有多款不同型号的显示器适合你，你不妨多打听一下它们的具体情况再决定购买。

近期有朋友去香港，所以想请他帮带一个双65nm的港版X360回来，但是之前听说港版的光驱有两种，如果想刷机的话，其中一种是不能刷的，不知道具体是哪种光驱可以刷机呢？有没有简单的办法区分光驱的型号品牌。如果是不能刷的那种，是否更换光驱就可以解决？[deilagula]

“不能刷机”的确是双65nm主机发售初期很多玩家遇到的难题，不过目前国内的电玩商家都是通过更换光驱的方式来进行刷机，所以也就不存在“不能刷机的光驱”这个说法，你大可以放心购买。

听说X360最近的“秋季更新”加入了“对应16：10画面显示功能”，但我想知道如果现在我买一台双65nm港台的新机器，不更新会不会也拥有这个功能呢？[枫]

由于“秋季更新”正式发布的时间为2008年11月20日，所以在这之前出产的双65nm主机不一定会自带该更新，需要玩家在购买后

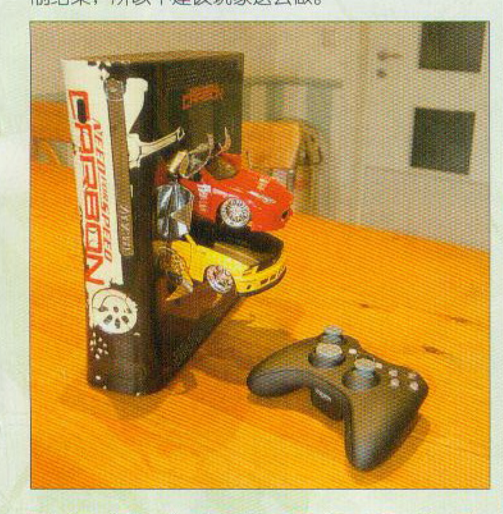
自行连接网络才能进行升级。当然如果你的网络条件不允许的话，也可以在购机现场要求商家免费为你进行更新。

①我的电视是27寸纯平，只有红黄白接口各两个和一个S端子，这样能用色差线玩X360吗？②我买D版碟时看见碟面上有的标明NTSC，有的标明PAL，但我的电视是PAL制式的不能调，所以很担心我的港版X360是不是能玩所有的D版盘？或者说哪种X360同时支持PAL、NTSC两种制式吗？[hao123.com]

①由于色差线的接口为红、绿、蓝三原色的端子，所以你的电视暂时无法支持它。②如果你确定你的电视为PAL制式无法调节，那么在购买D版碟时的确只能选择支持PAL制式的游戏，不过从你的主机为港版来看，X360游戏的分区又限制了它只能运行香港、日本、韩国、新加坡、台湾或全区支持NTSC-J制式输出的游戏，所以目前惟一的解决方案就是更换一台兼容PAL、NTSC两种制式的电视才能确保X360和你的电视能够完美匹配。

①我的X360是港版20GB的，最近用U盘更新，然后安装了游戏，可是过了一天，却发现安装在硬盘里的游戏没有了，请问这是为什么呢？难道是安装完了以后还需要额外的操作吗？②安装完游戏后还需要用游戏盘吗？我看每次进入都需要游戏盘引导，不知道进入游戏后能不能把游戏盘拿出来？[破鞋ぁ烂袜子]

①通常情况下，只要选择了游戏信息菜单下的“安装至硬碟”就能顺利完成硬盘安装，并不需要额外的操作，如果你出现了丢失数据的情况，最好让专业人员查看一下是否是硬盘出现了硬件故障。②根据官方的解释，安装到硬盘的任何游戏在启动时仍然会使用光驱来验证光盘的合法性，虽然之后在运行游戏的过程中将不再需要读取光盘的数据，但如果游戏中途取出光盘仍会导致游戏强制结束，所以不建议玩家这么做。



①看了最新一期的杂志得知双65nm的机器是150W的，但是我刚买的机器老板说是双65nm的，不过我看了下电源却是175W，而且生产日期是2008年8月23日，这是不是就意味着我的主机是单65nm的了呢？（我的电源接X360的接口和150W的接口是一样的，插老机器是插不进去的）②因为是新买机器的原因，所以以前有很多游戏都没玩过，目前想玩《山脊赛车6》和《九十九夜》，但买了很多张游戏盘都读不了，是不是机器的问题啊？有什么解决办法吗？③X360“秋季更新”以后，明基的G2400W使用HDMI不出声音和游戏画面撕裂的问题官方有回应了吗？现在很想升级但又不想另外接音频，也不知道怎么接……[上海 李钢]

①只要你的主机电源接口能够插入150W的电源就说明是双65nm的主机，仅仅看生产日期来判断是不准确的。②多次出现无法读取游戏盘的情况，最好将主机拿到电玩店让工作人员查看是否属于光驱的硬件故障，如果光驱没有问题的话，那就只有可能是游戏盘质量太差的缘故了。③目前这个官方BUG已经推出了最新的补丁进行修正，在已经联网的情况下登陆Xbox LIVE就会收到强制更新的提示，当然没有条件上网也不同担心，只要你有U盘等移动储存设备，登陆以下地址点击页面下方的“Xbox download page”下载最新的更新包并解压放在根目录下，连接X360后根据提示也能完成补丁的更新。

官方系统更新页面：
http://support.xbox.com/support/en/us/xbox360/xboxlive/getconnected/update/updateconsole.aspx

软件 SOFTWARE

之前在第二期专辑上看到了《失落的星球》“Target Marks”收集的相关内容很是兴奋，本以为拿齐288个“Target Marks”就全靠它了，不过后来才发现每个难度下，“Target Marks”在关卡中的位置都是不同的……不知道小编能不能告诉我“EXTREM难度”下第11关“STARDUST”的具体位置，在变态的难度下我真是没有信心再地毯式地搜索了。[哭泣的人]

“EXTREM难度”下第11关的“Target Marks”大多数都在通往最终BOSS的通道中，为了便于描述，我们将这个通道划分为三个部分，只要细心一点根据图片所示的位置寻找，要拿到最后50点成就也就不在话下了，加油！

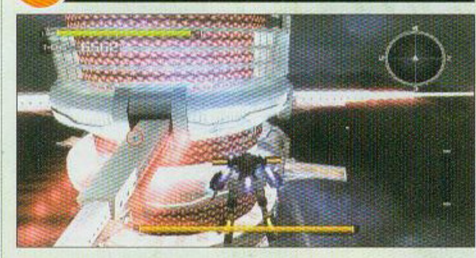
S 第一段通道下方



D BOSS区域中央有红色指针的建筑物，西边指针的最上方



T BOSS区域中央有红色指针的建筑物，东边指针的最下方



U 第二段通道的天花板附近



A BOSS区域中央有红色指针的建筑物，西边指针的靠上部分



S 第三段通道的下方



R BOSS区域中央有红色指针的建筑物，最下方东南方向的雪地



T BOSS区域中央有红色指针的建筑物，中部东边的指针上







■苍翼默示录



■拳击之夜 4



■生化尖兵



■真・三国无双 5 帝国

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009 年 5 月			
1 日	X 战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作	美版
5 日	博物馆之夜 2	Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作	美版
12 日	战场 太平洋战役	Battlestations: Pacific	Eidos	射击	美版
12 日	圣域 2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	美版
19 日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
19 日	终极格斗冠军赛 2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育	美版
22 日	VR 网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	欧版
26 日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26 日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28 日	真・三国无双 5 帝国	真・三国无双 5 Empires	Koei	动作	日版
28 日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ～绊地獄たち～EXTRA	5pb.	射击	日版
19 日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	欧版
29 日	闪点行动 2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
		2009 年 6 月			
2 日	红色派系 游击战	Red Faction: Guerrilla	THQ	动作射击	美版
9 日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
15 日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16 日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16 日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero: Smash Hits	Activision	音乐	美版
23 日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23 日	变形金刚 2 堕落的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25 日	苍翼默示录	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
25 日	穿越时空的少女	Time Leap	Prototype	文字冒险	日版
30 日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30 日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30 日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
30 日	拳击之夜 4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
		2009 年 7 月			
7 日	大棒球联盟 2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
14 日	美国大学橄榄球 10	NCAA Football 10	EA	体育	美版
16 日	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
21 日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
30 日	游魂	タユタマ	5pb.	文字冒险	日版
		2009 年 8 月			
6 日	真名法典 II	MagnaCatra II	NBGI	角色扮演	日版
14 日	麦登 NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
25 日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
		2009 年 9 月			
9 日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9 日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
22 日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
25 日	铁拳 6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25 日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
		2009 年 10 月			
13 日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
		2009 年 11 月			
3 日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
10 日	使命召唤 现代战争 2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
		2009 年预定			
夏	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
秋	光环 3 ODST	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	美版
秋	生化奇兵 2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	细胞分裂 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作	美版
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作	日版


CAPCOM®
20th ANNIVERSARY
ISBN 978-7-88578-179-8
9 787885 781798 >
本手册随盘附赠不能单独销售
Xbox360专辑光盘定价：28元